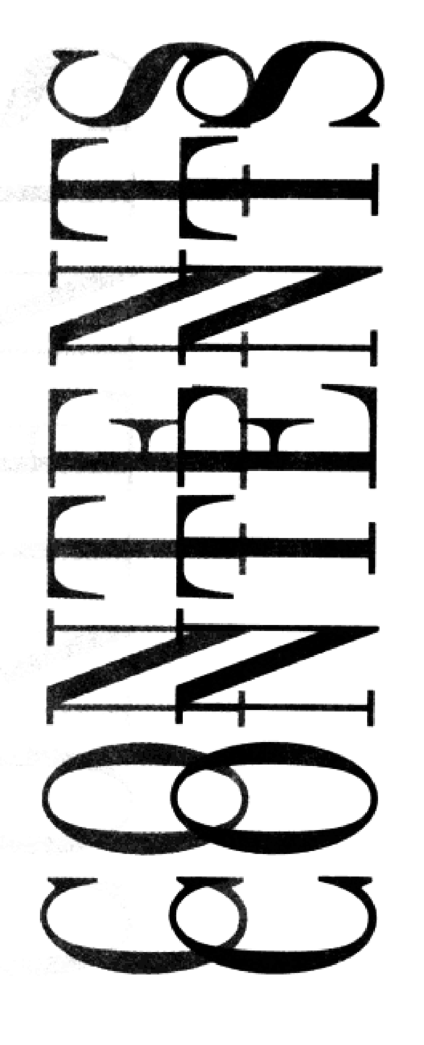

电脑游戏
第三波
攻略宝典
2000
正宗
Baldur's Gate
《新游戏时代》编辑部及作者群 编著
苦雨工作室 改编
星海争霸之怒火燎原—完全攻略
复活邪神 2 —剧情攻略
工人物语 3 —新工头引导攻略
阿尔发新文明—策略指南
守护者之剑外传—最完全攻略
雷峰塔—劲爆攻略
全民开打 2100 —开打守则
柏德之门—疾速攻略
风色幻想—彻底攻略
铁路大亨 2 —完全竞赛攻略
天使同盟—“机甲科”教学攻略
异形之紧急动员 战役解说
盗王之王—速成攻略
盟军敢死队—战术完全攻略
模拟城市 3000 —市长执政完全指南
内含1000条秘技!
柏德之门
中国电力出版社
www.cepp.com.cn

一千条游戏秘技

帝都魔域传
铁路大亨 2
纯爱手札
雷峰塔
魔导圣战之风色幻想
模拟城市 3000
第一现场
青涩宝贝
盗王之王
东方传记
梦幻四驱车
暗黑帝降临
杀无赦 2
F-16 全方位战隼
闪灵奇兵
麻将梦幻国
虎口余生
骑士帝国
南方公园
三国群英传 2
旭日东升 2
异形之紧急动员
艾蒂丝的魔法冒险
织田信长传
盟军敢死队
战国风云
三国之星海风云
E.I 特战队
真人快打 4
星际大战首部曲：威胁潜伏
真命天子
绝地破坏神
复活邪神
魔法门之英雄无敌 3
战争高潮
吞食天地 IV－楚汉的光辉
狂飙房车赛
阿尔发新文明
恶灵古堡 2
守护者之剑外传－无尽的宿命
国王密使 8
全民开打 2100
星海争霸之怒火燎原
天旋地转 3
玩具奇兵 2
终极加速
多重火力
迅雷劲飙
红色警戒线
名车大赛 5
劲爆美式足球 99
柏德之门
装甲动员令
地城大进击
风暴
内含秘技条数约 1000 条！

ISBN 7-5083-0180-3
9 787508 301808 >

ISBN 7-5083-0180-3
定价：23.80 元





目录

锦囊密技

STARCRAFT BROOD WAR

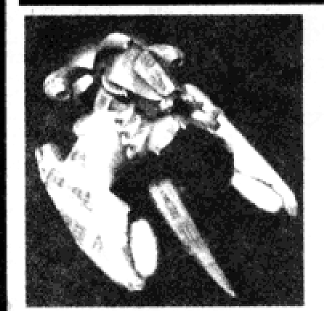
星海争霸之 怒火燎原 完全攻略



新增兵种介绍

撰文/林文郁

神民的新部队－海盗攻击机



生命值 100
护 盾 80
防卫力 1(MAX 4)
攻击力 空 5(MAX 8)
体积 中
造价 150矿/100气
所需单位 2

特色：攻击速度相当快，所释放出的分裂网可以使磁场中的单位无法进行攻击。

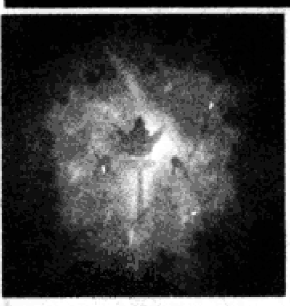
神民的新部队－暗影圣堂武士



生命值 100
护 盾 80
防卫力 1(MAX 4)
攻击力 地 40(MAX49)
体 积 中
造 价 125矿/100气
所需单位 2

特色：具终身隐形能力及超强攻击力。

神民的新部队－暗影破坏能



生命值 25
护 盾 200
防卫力 1(MAX 4)
攻击力 N/A
体 积 大
造 价 N/A
所需单位 4

特色：具有特殊能力：能源反馈、心灵控制、精神旋涡。

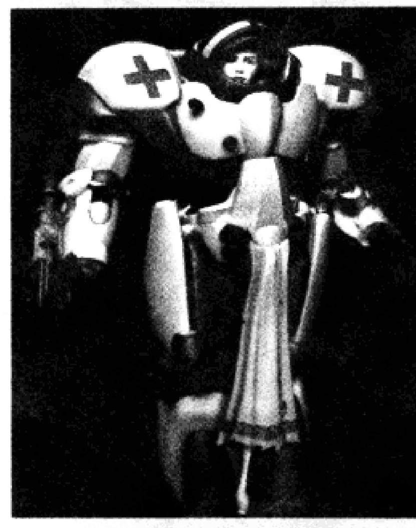
人类的新部队－女武神导弹艇



生命值
200
防卫力
2(MA×5)
攻击力
空 5(MA×8)*
体　积
大
造　价
250 矿/125 气
所需单位
3

特色：可以发射十四枚的导弹，敌人愈大型攻击力也愈大。

人类的新部队－医务兵



生命值
60
防卫力
1(MA×4)
攻击力
N/A
体　积
小
造　价
50 矿/25 气
所需单位
1

特色：具有医疗能力及特殊能力：复原、闪光榴弹。

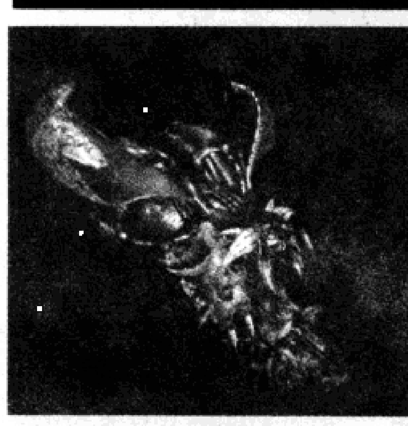
异形的新部队－遁地兽



生命值
125
防卫力
2(MA×5)
攻击力
地 20(MA×26)
体　积
大
造　价
50 矿/100 气
所需单位
2

特色：由刺蛇进化而来，当它钻入地面后，可以向陆上的敌人发出一整排尖刺，攻击力相当的强大。

异形的新部队－吞噬兽



生命值
250
防卫力
2(MA×5)
攻击力
空 25(MA×31)
体　积
大
造　价
150 矿/50 气
所需单位
2

特色：由飞螳蜕变而成，在攻击时会喷出一种紫色的黏液，造成敌方动作迟缓。而且受到它攻击的单位都会失去隐形能力。

神民战役部分

The Stand: 风云再起



可怕的异形主宰已经被铲除，但位于 Aiur 行星的 Protoss 家园却只剩下一片残骸。身为神民残存武力执行长的你，首先要进行的便是将四散在 Aiur 行星各处的神民部队聚集起来，将他们从这些失去理性的异形口中救出！

(一)Escape from Aiur

★困难度:30%

★任务目标:带 Zeratul 到传送门、Zeratul 必须存活

剧情演示文稿

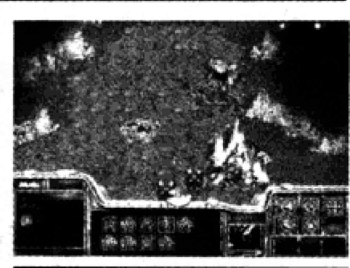
尽管 Tassadar 壮烈地与异形主宰同归于尽，但失去主宰控制的异形部队仍然在 Aiur 行星上肆虐。现在没有了最高议会与舰队的帮助，残存的神民武力只能靠自己来求生存。这时 Zeratul 建议大家经由最后一个可以运作的传送门撤离到暗影圣堂武士的秘密家园 Shakuras 行星，虽然 Aldaris 起先不太赞同，但后来还是同意让全体残存的神民部队包括身为执行官的你、新任的执行官 Artanis、曾经死而复生的 Fenix 与协助神民的人类战友 Raynor 等等经由该传送门前往 Shakuras 行星避难。

过关攻略



由于本关我方无法生产，敌人在(E)处的两个基地却能一直挖矿增兵，这些新增的兵力会在我方攻打敌基地时陆续由运河通道传送出来，偏偏我方又无法上去高地清掉这两处的异形基地。因此建议大家速战速决，除非护盾已经消耗得所剩无几，否则尽量不要花太多时间来恢复体力。

一开始所有的部队都会在左上角，将暗影圣堂武士与狂战士编为主力部队，龙骑兵则用来助攻与对付空军。进攻时先砍遁地的异形部队、地底生产房与运河通道以防止异形部队不断涌出。一路往下打到(A)处，你将会看到一群正在浴血奋战的我方部队，立刻加入战局来减少损失。然后沿着路往右方绕上去，沿途在摧毁敌建筑的同时也会增加许多新伙伴。绕到(B)处小心雷兽的强大攻击力，最好让攻击力超高的 Zeratul 做先锋来减少损伤。不过虽然 Zeratul 的生命值颇高，在进攻的同时也要小心不要让他挂掉了。



尽早砍掉运河通道防止异形部队不断涌出。

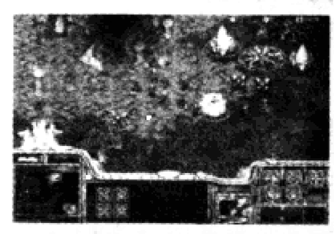


等走到(C)点左方将会遇到一群我方的新力军，这时便要善用圣堂武士的心灵风暴来克敌。从(C)处往右下沿途清掉所有挡路的敌人，一路把 Zeratul 带到(D)点便可过关。没想到在神民部队陆续撤离时异形便从基地右方大军来袭，大伙一片混乱之际幸好 Raynor 与 Fenix 火速赶到，自愿为大家殿后来抵挡异形的强大攻势。于是大家便陆续经由传送门传送到暗影圣堂武士的秘密家园 Shakuras 行星。



小心雷兽的强大的攻击力。

立刻加入浴血奋战的我方部队。



在此会遇到一群我方的新力军。



Raynor 与 Fenix 自愿为大家殿后来抵挡异形的强大攻势。

(二)Dunes of shakuras

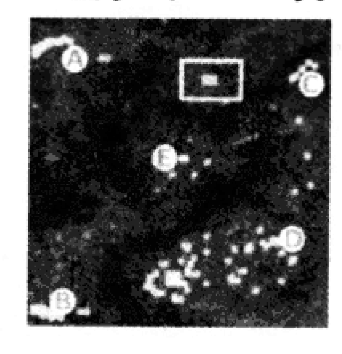
★困难度:20%

★任务目标:建立基地并且找到暗影圣堂武士、Zeratul 必须存活

剧情演示文稿

经过一阵兵荒马乱，Aiur 行星上残存的神民部队终于经由传送门来到了圣堂武士的秘密家园 Shakuras 行星。但也因此而失去了与Fenix 与 Raynor 的接触。虽然 Artanis 担心他们两个已经遭到不测，但 Zeratul 表示以他们两位过去英勇的表现，应该已经安全地抵达了这个区域。因此现在大伙儿必须先在这个地方建立起一个暂时的殖民地，再开始寻找潜伏在该行星上的暗影圣堂武士。

过关攻略



首先把所有的部队带往左上方，在路上你将会遭遇到最不想看见的敌人—异形。这表示在 Aiur 行星上的异形部队可能已经取得了传送门的控制权，并开始陆续传送大量的异形部队过来。等消灭完路上零星的异形部队，你可以把

基地建在(A)处的矿区。没想到基地一建造完成马上有一群刺蛇大队来袭,凭我方目前单薄的力量根本无法抵挡得住。幸好 Shakuras 行星上潜伏的暗影圣堂武士实时出现,协助我方抵挡住刺蛇大队的攻势。不久后我方突然收到 Fenix 与 Raynor 从 Aiur 行星上传来的讯息,他们目前正为了抢回传送门的控制权浴血奋战。因此我们必须尽快生产部队来铲除传送门附近的异形以防止这些丑恶部队在这个星球上继续蔓延。

※**新任务目标:摧毁 Zerg 基地**



暗影圣堂武士协助我方对抗来袭的刺蛇大队。

累积六只暗影就可直接往下攻下(B)处的矿区来采集该区的瓦斯。

本关是玩家第一次可以生产暗影圣堂武士,整个攻略的过程也几乎是以破坏力超强的暗影圣堂武士为主要战力。一开始先努力建设基地(A)并生产暗影圣堂武士,等到累积六只暗影就可直接往下攻下(B)处的矿区来采集该区的瓦斯。然后开始努力生产两队暗影圣堂武士与一队龙骑兵。假如觉得资金不足时也可派遣运输机运载工兵到(C)处的矿区采矿。等累积足够兵力后由(B)处往(C)处沿路清掉传送门(E)附近的异形生产房,再由(C)处往下进攻。一般地面部队及防御措施交给暗影圣堂武士来砍,飞螳则由龙骑兵来对付,一路清掉所有的异形基地就可以过关了。



觉得资金不足时也可派遣运输机运载工兵到(C)处的矿区采矿。

消灭所有的异形后我方再度收到 Raynor 的消息,他表示将会和 Fenix 留在 Aiur 行星上继续关闭传送门,以免更多的异形部队传送到 Shakuras 行星。但是当传送门一被关掉他们就不可能再撤退过来了。莫可奈何的 Artanis 只好答应将可以提供的部队与补给尽量传送给这两位牺牲小我、完成大我的英雄。



从(B)处右方空降掠夺者断矿。



消灭所有的异形后我方再度收到 Raynor 与 Fenix 的消息。

(三)Legacy of the xel Naga

★困难度:50%

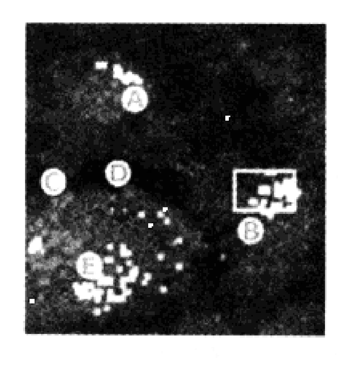
★任务目标:摧毁 Zerg 的脑虫

剧情演示文稿

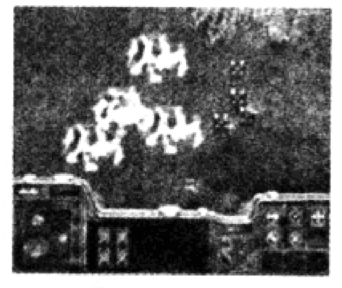
残存的神民部队在 Shakuras 行星上经过了一番波折,终于顺利地与暗影圣堂武士的统治者 Raszagal 会面。然而就算我方与位于 Aiur 行星上的 Raynor 等人已经成功地清除了传送门附近的异形关闭传送门堵绝异形部队继续传送过来,但 Shakuras 行星上幸存的异形已经开始繁殖并以迅雷不及掩耳的繁殖速度扩张其势力范围。为了要对付这些 Shakuras 行星上的异形部队,Raszagal 提议大家利用创造出异形与神民种族的 Xel' Naga 人所遗留下来的神庙来攻击异形部队。不过激活神庙里的力量需要 Uraj 与 Khalis 这两块水晶,这两块水晶分别代表圣堂武士和暗影圣堂武士的力量,因此我方必须设法取得这两块水晶并来到神庙激活 Xel' Naga 人所遗留下来的强大力量。现在最大的问题是神庙附近已经被两个异形脑虫所盘踞,因此我方必须在清掉神庙附近的两处异形基地后,利用暗影圣堂武士摧毁神庙旁的两个异形脑虫,来夺回神庙的控制权。

过关攻略……………………

一开始在左上角的(A)矿区就会有一队海盗攻击机来封住异形的袍子与地底生产房,立刻利用空降的龙骑兵先摧毁地底生产房,再清掉袍子生产房。之后便可以派探测器来建造基地了。这段期间内敌人会不断的从(B)处与(A)基地下方空降部队起来袭击,视资金多寡多建造几座光炮与暗影圣堂武士来防御。假如有足够的财力也可以在敌人飞过来的路径沿岸布满光炮或用斥候巡逻,在王虫还没接近前就先予击沉。由于敌人的飞螳数量相当庞大,一定要多生产一些对空的部队如斥候、海盗攻击机、龙骑兵或圣堂武士来加强对空防御。



等生产一定数量的掠夺者与海盗攻击机后就可以准备进攻了。原则上(B)、(C)、(D)三处都是不错的进攻地点,建议直接由(C)处直捣下方的矿区来杜绝异形部队的增兵。进攻时首先要用海盗攻击机把中立停火区盖在袍子与地底生产房上,再空降掠夺者来爆破。防御的飞螳则交

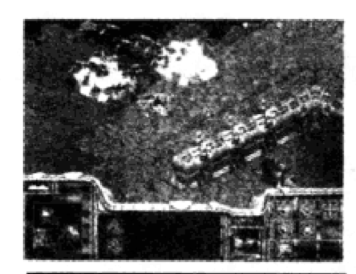


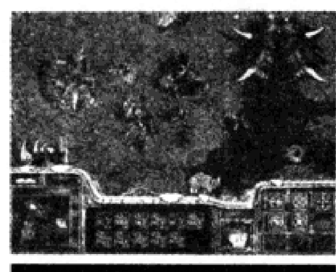
一开始在左上角的矿区就会有一队海盗攻击机来封住异形的袍子与地底生产房。

给海盗攻击机来对付，一路清光神庙旁的所有异形建筑，再空降暗影圣堂武士摧毁左右两个异形脑虫即可过关。等脑虫被摧毁后被异形同化的女鬼子 Kerrigan 会出现，表示刚刚所消灭的脑虫是她的敌人，她愿意与我方站在同一阵线，并带来了一个可能会威胁到我方的消息。我方便护送她回到堡垒听取情报。


清掉左上角矿区的敌建筑后便可以派探测器来建造基地了。


敌人会不断的从（B）处空降部队来袭击。


可直接由（C）处直捣下方的矿区来杜绝异形部队的增兵。


清光神庙旁的异形建筑后空降暗影圣堂武士摧毁左右两个异形脑虫。

（四）The Quest for Uraj

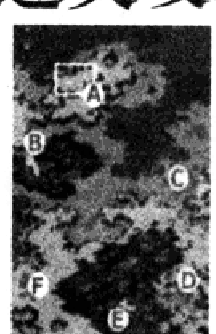
★ **困难度：50%**

★ **任务目标：带 Kerrigan 找到 Uraj 水晶、Kerrigan 必须存活**

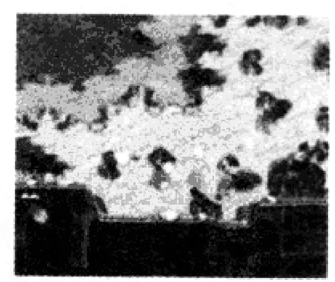
剧情演示文稿

等大伙儿带 Kerrigan 回到堡垒后，Kerrigan 终于向我方透露了一个惊人的消息，原来在 Char 行星上许多混乱无主的脑虫目前正在前主宰的得力助手达斯的操控下逐渐形成一个新的主宰意识。由于这个新主宰还处于幼虫期，没有能力控制所有的异形部队，但达斯目前仍然控制着大部分的异形，包括上个任务中我方消灭的两个异形脑虫在内。而 Kerrigan 便是为了不愿意再受到主宰控制而寻求我方的协助。虽然我方目前的主要任务仍然是寻找 Uraj 和 Khalis 两块水晶来保护 Shakuras 行星，但由于清除 Shakuras 行星上的异形部队同时也会减弱新主宰的力量，因此 Kerrigan 愿意协助我方寻找水晶来消灭异形。为了神民一族的存亡，Raszagal 要求我方暂时弃成见与 Kerrigan 合作，到 Braxis 行星寻找该处的水晶 Uraj。

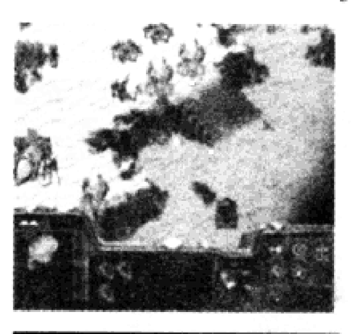
过关攻略

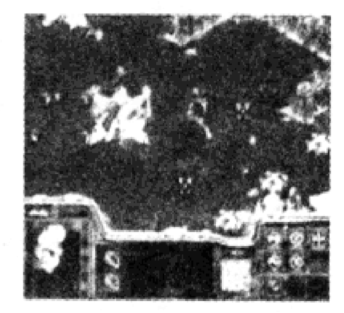


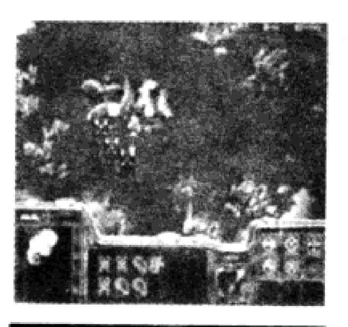
当我方一登陆 Braxis 行星，赫然发觉该行星已经被人类部队所盘踞。Zeratul 表示这个星球以前被神民称作 Khyrador，后来当暗影圣堂武士与最高议会的纷争扩大时该行星与 Uraj 水晶就被遗忘了，直到最近这些 Terran 部队才进驻到这个星球上。于是你便把部队空降到人类基地（A）并消灭该矿区所有的人类部队。这时 Artanis 突然表示由于传送门受到严重的损害，因此在这个星球上无法建立星港来传送大型的空军部队，也就是说在本关你只能靠着地面部队来取得水晶。

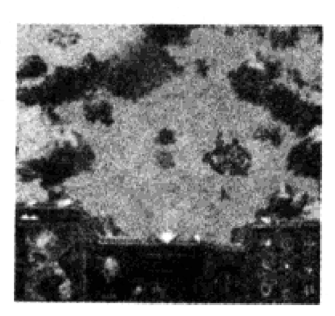

我方舰队先行攻下高地上的人类基地。

首先你可以利用建筑物把基地（A）的两个入口封起来，再于建筑物后方建筑光炮来防御。然后尽快生产暗影圣堂武士或掠夺者，让 Kerrigan 带一队暗影圣堂武士配合现有的掠夺者先打下（B）处的敌基地采矿，假如遇到死灵式便交给龙骑兵来对付。小心（B）处下方高地上的攻城坦克。等补充了足够的掠夺者与暗影圣堂武士便可直接由（B）处往（C）处一路打过去，在掠夺者推进之前最好让隐形的暗影圣堂武士先行探路来避免坦克的轰击。等攻下（C）基地后一路拆到（D）处，再派遣 Kerrigan 拿取 Uraj 水晶即可过关。当然


在基地入口用建筑物围堵来防御敌人的进攻。


打下（B）处后立即建造自己的基地。


尽快打下（B）处的敌基地抢矿。


派遣 Kerrigan 拿取 Uraj 水晶过关。

你也可以利用丰厚的资源打下(E)处与(F)处的敌基地，不过那将会花费掉你不少的时间就是了。等 Kerrigan 拿到水晶后 Zeratul 表示了对 Kerrigan 的肯定，也开始试着学习信任这位昔日不共戴天的仇敌。

(五)The Battle of Braxis

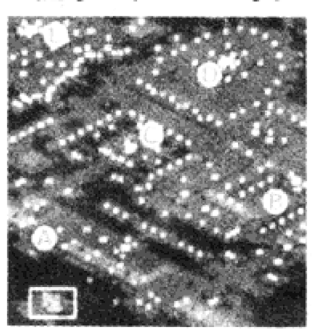
★困难度：50%

★任务目标：摧毁所有地球联邦的发电厂、Artanis 必须存活

剧情简介

在好不容易从 Terran 部队手中夺取了 Uraj 水晶后，Artanis 突然报告 Braxis 行星外围有大批型号不明的人类舰队接近，而该舰队的旗舰传出了指挥官 Alexei Stukov 上将的信息，表示他们是地球联邦的舰队，正要来接管所有 Terran 的领空及殖民地，并要求我方降下防护罩及关闭武器系统。我方当然不会就此而屈服，决定冒险穿过被联邦防御导弹塔层层包围的 Braxis 行星外环轨道，但在这之前必须摧毁掉供应这些导弹塔电力的所有发电厂。

过关攻略……………



本关的发电厂总共有五座，整个地图林立着导弹塔、碉堡和协防的人类部队，要用有限的我方兵力杀出一条血路实在不是一件容易的事。还好当你破坏掉一座发电厂就会有一些导弹塔失效，而且还会有一些我方的部队陆续增援，步步为营找出损伤最轻微的路径来破坏发电厂便是过关的唯一要诀。



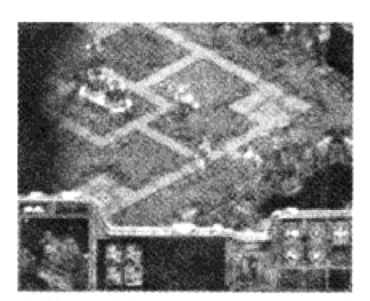
(A)处登陆攻下第一座发电厂。

在进攻时首先要用观察者探路，然后利用龙骑兵、狂战士的组合拆导弹塔，等碉堡附近的导弹塔拆完后就用隐形的暗影圣堂武士来拆碉堡，假如遇到空军则交给斥候对付。虽然如此进攻的过程中难免会有损伤，还好本关没有时间限制，敌人也不会增兵，玩家除了多多存盘外一定要尽量让部队有多余的时间来恢复防护罩，把敌防御措施对我方部队造成的伤害减少到最低。

一开始的第一座发电厂可以从(A)处登陆往右打，第二座发电厂则由(B)处登陆后用龙骑兵先打掉附近的导弹塔，再往右上利用空降部队摧毁发电厂。(C)处的发电厂有死灵式战机协防，因此用地面部队清掉环绕周围的导弹塔后，还要把死灵式战机一只只引出来用斥候解决。最难搞定的(D)处除了要善用圣堂武士来电鬼子外，也可以用龙骑兵与掠夺者来清光周围的导弹塔，最后用斥候或大量的地面部队一口气清光平台上讨人厌的坦克和巨人。最后一座左上角的发电厂可以直接由(D)处打过去，由于多了海盗攻击机来盖网子，打起来反而轻松许多，不过还是要小心电厂附近的巡洋舰和女武神导弹艇。等打爆最后一座发电厂就可以过关了。



由右方进攻第二座发电厂。



小心第三发电厂的死灵式战机。



最难缠的第四座发电厂。



与第五座发电厂的巡洋舰展开激战。

(六)Return to Char

★困难度：60%

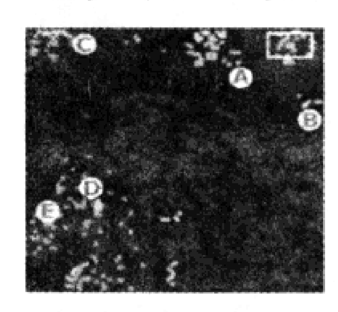
★任务目标（二选一）：用探测器或工蜂带回 Khalis 水晶，或者是对新异形主宰造成一定的伤害让其停止运作

剧情简介

我方在费尽千辛万苦后终于摆脱联邦舰队的追捕并成功地把 Uraj 水晶带出 Braxis 行星，现在 Uraj 水晶已经被放置到安全的地方，而我方正在 Char 行星的外环轨道探测另一颗 Khalis 水晶的位置。Zeratul 虽然侦测到 Khalis 水晶，但也发现

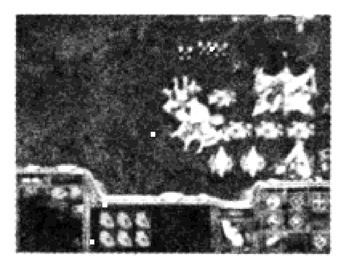
水晶附近有一处巨大的能量。Kerrigan 表示该能量是由新主宰所发出，这显示出 Khalis 水晶附近必然布满了异形部队，需要尽快杀出一条血路才能突破异形的防线并带着水晶逃脱。这时 Artanis 也建议大家趁新主宰还处在幼虫期时发动奇袭，也许在对它造成某种程度的伤害后可以让异形部队暂时摆脱控制并停止活动，我方就可趁机取得水晶。最后 Kerrigan 表示这两个计画都值得一试，并将运用她自己的力量控制一小部份异形来协助我方。

过关攻略



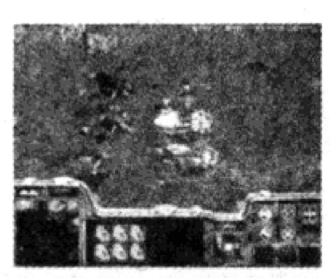
本关地图乍看之下似乎都是异形的天下，不过由于矿产尚称丰富，敌方的攻击也不算猛烈，只要选择其中一个任务目标便可轻易达到过关的目的。这两个任务目标各有不同的攻略方式，兹分述如下。

假如你的目标是水晶，首先要赶快用建筑物封住主基地左方的通路并在后方布满光炮与适量的圣堂武士来防御橙色异形的攻击，然后把陆续生产的部队集中到(A)处来防守。在资源较充足时就可派遣探测器到(B)处开矿。至于我方右上角的异形部队只要专心挖矿并兴建一些生产房来防御即可。由于水晶远在右下角，沿途的自杀虫多如牛毛，因此最好的进攻部队莫过于掠夺者与刺蛇大队的组合，当然能有异形虫或暗影圣堂武士助攻就再好不过了。等部队累积到足够的数量就可以开始推进了，利用一队的掠夺者配合两对刺蛇沿路往右下清掉所有的孢子地底生产房与异形部队来取得水晶，记得进攻前要把主力部队的攻击力与防御力提升到最高。当然你也可以先清掉(C)处的异形基地来减低橙色异形增兵的速度。

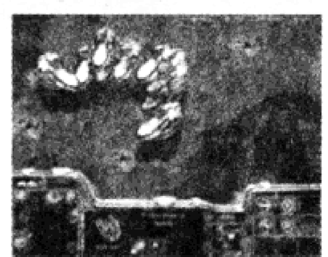

尽快到(B)处采矿并增兵防守。

另一个任务目标防御方向跟前一个刚好相反，需将建筑物与光炮封住(A)处来防止褐色异形的攻击，再从基地左方出兵攻下(C)处的异形基地。而进攻的主力除了地面部队外还可以用空军配合攻击，甚至用航空母舰来横扫全场。只要打下(C)处后沿着左方边缘往下进军摧毁掉(E)处的异形主宰即可。


用建筑物与光炮把(A)处封起来。


左方的空军大队准备进军。


利用空军大队清光左上角的异形基地。


用空母沿着左方边缘往下清掉异形主宰。

(七)The Insurgent

★困难度:难易度 70%

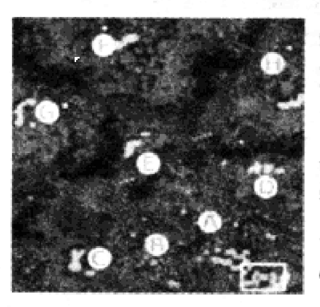
★任务目标: 杀死叛徒 Aldaris

剧情简介

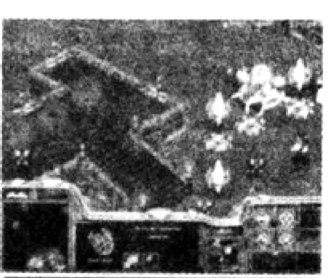
在拿到 Khalis 水晶后，我方一行人立刻回到 Shakuras 行星准备激活神庙的力量。没想到却从 Raszagal 口中得知这段期间内执行官 Aldaris 与全部 Aiur 的幸存者在 Shakuras 行星上展开全面叛变的消息。Raszagal 要求 Artanis 与 Zeratul 率领部队镇压这一次的叛乱，并处决叛徒 Aldaris 以免事情变得不可收拾。虽然 Zeratul 对于平时温和但现在一反常态的领导人 Raszagal 感到怀疑，但仍然协同我方的部队准备为了维护 Shakuras 行星上的和平而努力。

过关攻略

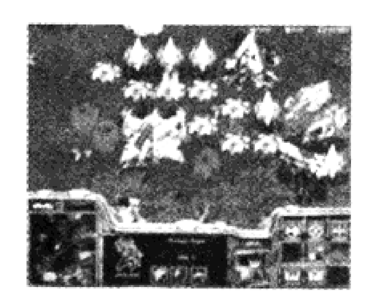
本关是典型的同室操戈，过关重点在于善用暗影破坏能强大的



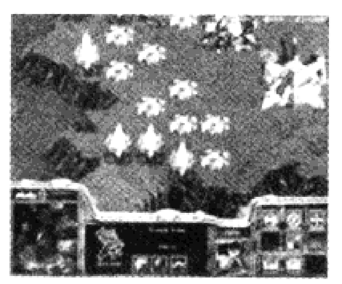
感化能力。一开始我方的基地可说是易守难攻，利用建筑物与光炮把(A)、(B)两处的城墙围起来，再于墙上高地布满暗影破坏能逐一感化来袭的敌部队即可完成初期的守备。当然事先得尽快研发暗影破坏能的心灵控制能力。而感化过来的部队假如累积的一定的数量就把他们派去敌基地探路或进行自杀式攻击以免占掉我方的人口数。之后尽快派兵开采(C)、(D)两处的瓦斯来加快资金累积的速度并大量生产暗影圣堂武士来合成破坏能，等到生产两队的暗影破坏能与一队掠夺者便可准备进攻了。


城墙上布满暗影破坏能来感化进犯的敌部队。

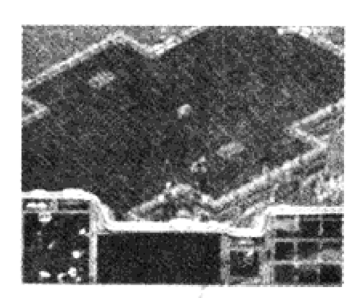
进攻时将两队暗影破坏能轮流推进，一队负责感化时另一队则休息补充能量，看到多少敌部队就感化多少，感化时先挑攻击力强的敌部队或运输机（可以连运载的敌部队一起感化过来）下手，只要点取所有的暗影破坏能并连续按[C]键点取敌方部队，再多的敌部队都马上收归我方所有。假如遇到光炮就换成掠夺者来拆，如此一来很快就可以攻下（E）处的敌基地。便可准备向（F）、（G）、（H）处的 Aldaris 幻影进军。事实上 Aldaris 的本尊位于（F），因此你除了可以先攻下（G）或（H）再转进（F）外，也可以直接空降部队朝（F）进军。等灭掉（F）处的 Aldaris 幻影后 Aldaris 的本尊就会出现，表示为了神民一族的荣誉，绝不会为 Kerrigan 和它的种族效命。虽然 Artanis 仍然为 Kerrigan 说情，但 Aldaris 透露当大伙在寻找水晶时他发现了关于暗影圣堂武士的领导人一个大秘密，不过话还没说完突然 Kerrigan 带领着三只遁地兽不顾我方的阻止把 Aldaris 围住并杀人灭口，并表示已经完成了来到这里与神民一族合作的目的，接着便乘坐王虫大刺刺的离开了。



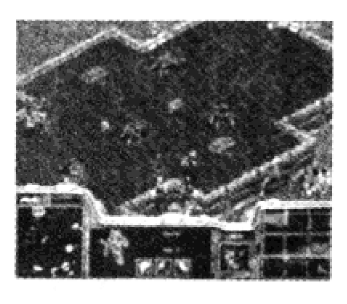

尽快开采(C)处的矿区来累积瓦斯。



利用建筑物把矿区的入口围起来。



Artanis、Zeratul 跟 Aldaris 的对决。



Kerrigan 不顾我方的阻止杀人灭口。

（八）Countdown

★困难度：70%

★任务目标：把 Artanis 和 Zeratul 带到神庙、保护神庙不被 Zerg 破坏、Artanis 与 Zer-

剧情简介

在 Kerrigan 离开后，大家才明白原来自始至终他们都被 Kerrigan 玩弄于股掌之间。

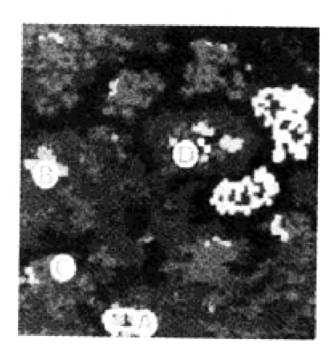
然而为了在 Shakuras 行星上存活下去，就算有可能成为 Kerrigan 整肃异己的帮凶，我方还是必须利用神庙里的强大能量来清除 Shakuras 行星上的异形。这时 Zeratul 也逐渐察觉了领导者 Raszagal 的异常。不过现在首要的目的还是得把水晶带到神庙，于是 Artanis 与 Zeratul 分别带着 Uraj 水晶与 Khalis 水晶，准备攻进由异形部队层层环绕的神庙中激活 Xel'Naga 人的强大力量。

过关攻略

神民的最后一个关卡地图可以说是第三关的延伸，所要面对的异形敌人也是前所未见，由于任务

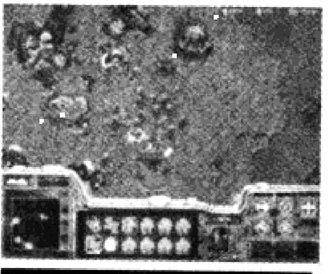


用建筑物将我方的基地团团围住。

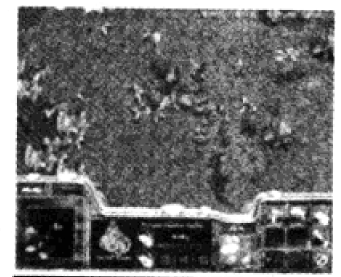


目标不一定要消灭所有的异形部队，一般而言只要占领神庙附近的矿产，大量资源大概就可以让你守护得密不透风了。首先把（A）、（B）两处的防御措施做足，一样用建筑物和光炮把矿区围起来，再生产圣堂武士来协防。这时（A）处的矿区要多建几座传送门来大量生产狂战士。等生产 2～3 队的狂战士后就可以配合龙骑兵打下（C）处的异形基地了，记得进攻前一定要派观察者来探查遁地兽。假如能顺便在此用暗影破坏能感化一只异形的工兵来生产异形部队那就再好不过了。

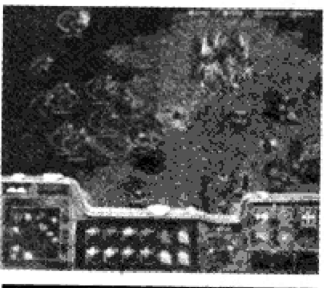
之后可以开始生产几队暗影圣堂武士或掠夺者，配合着空军掩护往右上一路打到（D）处的神庙所在地，等肃清完该处的异形部队后立刻开始采矿并用建筑物把（D）左下角的入口封起来，再于沿岸建满光炮并让暗影破坏能殿后伺机感化王虫所运载过来的



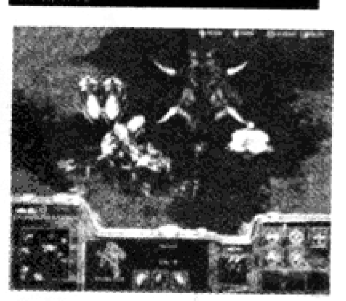
率领大量的狂战士先攻下（C）处的异形基地。



感化异形工蜂建造基地来生产异形部队。



利用感化的守护者来清光地图上的敌人。



将 Artanis 与 Zeratul 送入神庙右下的传送点。

异形部队。等防御措施一做足便可以把 Artanis 与 Zeratul 送入神庙右下的传送点。等 Artanis 与 Zeratul 进入神庙后异形部队的攻势将会变本加厉，但由于转换神庙里的能源需要 15 分钟的时间，我方也因此获得了新的任务目标。

※新任务目标：十五分钟内保护神庙不被异形摧毁。

假如你能把光炮盖得够密，再加上暗影破坏能与圣堂武士的辅助，异形部队要进犯简直比登天还难。一些积极型的玩家也可以考虑还没激活能源前先清掉所有的异形基地，这时最好用的战法莫过于斥候与守护者的组合，不过一旦你清掉所有的异形，往后的十五分钟就只能空等。等十五分钟过去后我方所有的部队就会撤回神庙中。

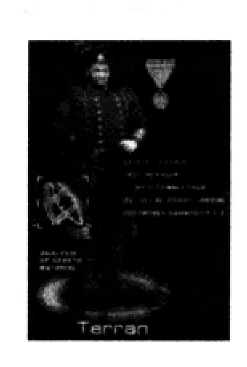
神民结局——Xel'Naga 人的愤怒

在 Zeratul 与 Artanis 两人将水晶放入转换器后，神庙里的庞大力量也被激活了，发出令人恐惧的爆炸光波，将整个 Shakuras 行星笼罩其中，也摧毁了所有肆虐中的异形部队。只是当 Artanis 睁开眼睛时，Shakuras 行星的地表也已满目疮痍，神民们又再度为异形的入侵付出了沉痛的代价。



人类战役部分

The Iron Fish: 铁腕作风



在 Koprulu 战事日趋频繁时，地球联邦议会也已派员调查 Terran 殖民地的各种情况，关于 Terran 殖民地 Zerg 的侵袭及 Protoss 的反击皆已有所掌握，议会最后终于派兵来接收此烽烟四起的星球。在此同时议会亦收到情报得知 Char 行星出现了 Zerg 的新主宰，并立即派出 Gerard DuGalle 将军来逮捕新主宰。你身为 Gerard 联邦舰队其中一个舰长，目标便是领军攻下 Terran 帝国，并逼使 Mengsk 一世大帝退位。

(一)First Strike

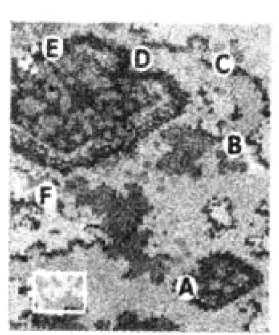
★困难度:20%

★任务目标:摧毁敌人的指挥中心、Duran必须存活(后期)

剧情简介

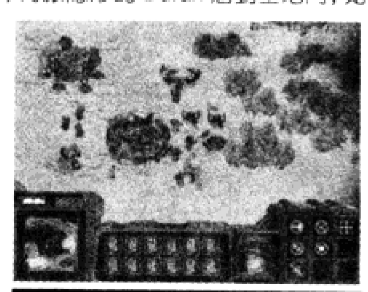
在长途跋涉后,地球联邦舰队终于来到了Terran帝国的外围星系,身为舰长的你也从冷冻冬眠里苏醒过来。这时DuGalle将军对全舰队发表了一份演讲,表示来此的目的是要为了我们全人类的福利而征服这个纷乱的战区,并强调了破釜沈舟的决心。演讲完后将军的战术顾问Stukov上将指派了一个重要的任务给你,要求你在两个小时后登陆Terran外环的Braxis行星,趁Terran殖民地未有防备时偷袭它,并接管此殖民地的首都Boralis。

过关攻略

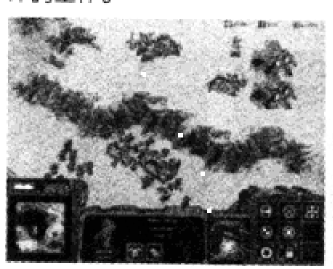


本关一开始的矿区没有瓦斯可以开采,因此只能多建造几座兵营大量生产陆战队来推进。先在基地外围盖大约三座碉堡来防御,然后等累积两队的陆战队便可以先剿灭敌方(A)处的小基地了。将剩余兵力往右上推进来到(B)处会发现一个不是属于Terran皇朝的指挥中心,其中不但有矿产还有瓦斯。该中心的领导人Samir Duran中尉表示他们是隶属于反抗联盟组织,专门对抗Terran皇朝跟皇帝,他们不但愿意提供我方相关的武器弹药以及部队,还指示了一条直接通往Terran皇朝基地后方的道路来协助我方的攻击。

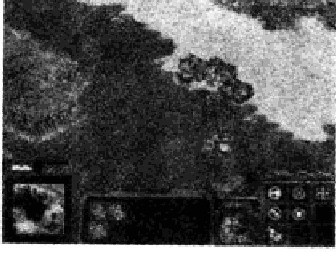
于是在Duran中尉所属基地瓦斯矿的帮助下,你便可以生产攻城坦克并研发攻城模式来准备进攻。大约生产12辆的攻城坦克配合两队的陆战队就可以出发了。首先派隐形的Duran登上平台上的(C)处敌基地,再让一队6辆坦克从下方将该基地轰平。然后这6辆坦克分3辆一般模式、3辆攻城模式慢慢推进到(D)处,守住该处的敌基地出口来应付源源涌出的敌部队,而坦克旁边至少要有一队陆战队协防以免对手太靠近使得坦克被自己人轰爆。之后另外一队坦克配合另一队陆战队直接通过(D)处来到(E)处敌基地后,先轰掉敌方采矿的SCV,再派隐形的Duran潜到基地内,如此一来坦克就可以隔墙直接轰掉Terran的指挥中心,当然假如你担心Duran有所损伤的话也可以利用强力扫描来达到相同的目的。等打爆敌基地内的指挥中心后我方的技术人员便可以登陆指挥中心并展开对Terran皇朝数据的译码工作。



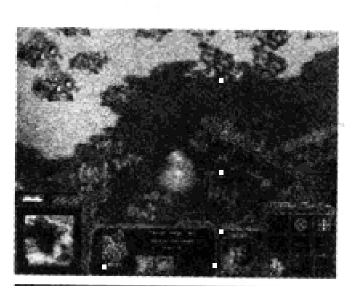
由Samir Duran领导的反抗联盟组织。



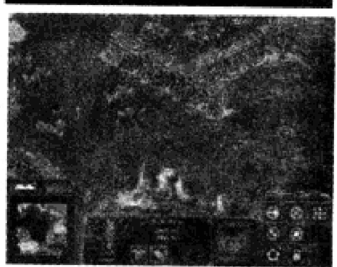
让坦克从下方轰平(C)处的敌基地。



守住(D)处的敌基地出口来应付源源涌出的敌部队。



坦克到达(E)处后先轰掉敌方采矿的SCV。



派隐形的Duran潜到基地内并用坦克轰掉指挥中心。

(二)The Dylarian Shipyards

★困难度:50%

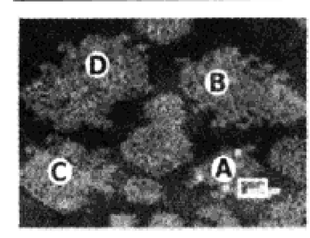
★任务目标:偷取巡洋舰、击败皇朝攻击

剧情简介

在获得Duran的大力协助后,我方已经顺利地从Braxis行星的敌基地中取得并解读及Terran皇朝Mengsk皇帝保护已久的数据。也因此得知了皇朝的舰队燃料补给站以及维修厂—Dylarian船坞的位置。目前这个船坞中停放了很多Terran皇朝的巡洋舰,为了宣告我们即将占领该区,DuGalle上将派你去攻击船坞并且尽你可能地窃取他们的巡洋舰。这时Duran警告我们在袭击船坞时,皇朝援军可以在16小时内到达。但DuGalle将军不仅不予理会且表明了对于Duran的不信任。

过关攻略

本关主要分为四个区域,几乎都是在教导玩家医务兵的用

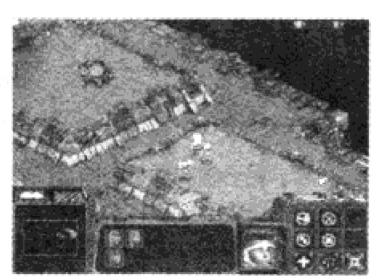


法。其中区域(A)的过关方式最简单，只要让陆战队与医务兵编成一队，陆续打掉四个人类碉堡即可，最后再派遣技术人员进占三部巡洋舰旁的传送点来偷走巡洋舰。在此你将会学习到医务兵可怕的治疗能力。

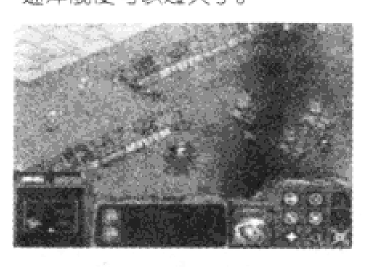
接下来移步到区域(B)，这里主要是让医务兵练习发射闪光榴弹。先让医务兵靠在一起互相治疗，然后往左上方前进，一遇到坦克的轰击就发射闪光榴弹弄瞎坦克，如此一来坦克的视野范围将会剩下一格，等把该区的坦克全弄瞎后同样派遣技术人员偷走该区的四部巡洋舰。

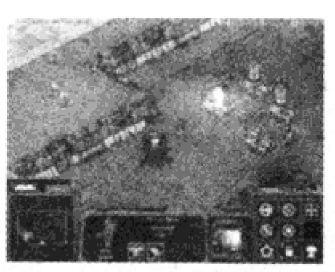
区域(C)除了练习闪光榴弹外，还得复习鬼子丢核弹的技巧。首先派医务兵到左上平台弄瞎敌科学船，然后派隐形的鬼子丢核弹，丢得准的话一次就可以轰掉那一团敌部队并偷走该处的巡洋舰。接下来上方与左方的敌部队分别用同样的方式如法炮制即可。小心上方部队平台上的蜘蛛雷。

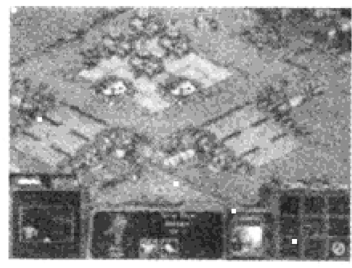
区域(D)可以说是一种综合的练习了，由于一开始就会有鬼子来锁定我方的坦克，因此除了要尽快利用医务兵的治疗术来解除锁定外，还得将坦克变形为攻城模式来应付进袭的敌人。之后让我方的部队与平台上的坦克陆续往右上推进会合，左方部队在推进时要先派隐形鬼子探路，遇到科学船或坦克就发射闪光榴弹与鬼子的锁定攻击来解决。等与坦克会合后陆续往左下清掉所有的敌部队，再派技术人员偷走所有的巡洋舰即可。


用医务兵发射闪光榴弹弄瞎坦克。

等任务完成后 Terran 皇朝的 Duke 将军会率领大批的巡洋舰前来支持，不过我方的巡洋舰数量还是比对方略胜一筹，只要集结我方的 18 只巡洋舰发射大和波动炮轰掉所有 Duke 将军的巡洋舰便可以过关了。


区域(C)先派医务兵到左上平台弄瞎敌科学船。


再派隐形的鬼子丢核弹。


在这里丢核弹便可把上方的敌部队炸光。


尽快利用医务兵的治疗术来解除被锁定的坦克。

(三)Ruins of Tarsonis

★困难度:30%

★任务目标:带 Duran 到心灵分裂装置的所在地、Duran 必须存活

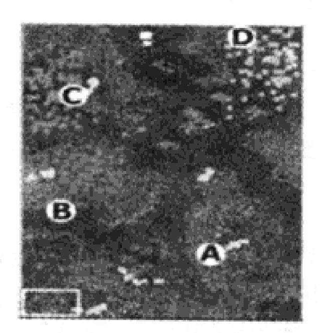
剧情简介

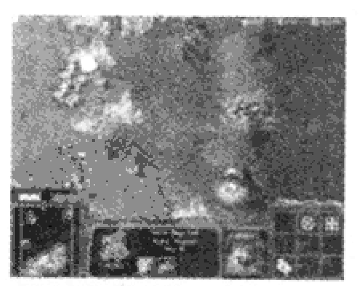
在 Dylarian 船坞与 Duke 将军所率领的 Terran 舰队后，Duke 狼狈地带着残存旧部撤离了该区。而原先驻守在 Dylarian 船坞的 Terran 部队也归附了地球联邦。这时我方接收到技术人员译码出来的信息，他们发现 Tarsonis 行星上隐藏着一种名为心灵干扰器的秘密武器，这种武器能与异形部队产生联系，进一步召集异形前来。有传言甚至指出这种武器可以发出信号干扰异形间的通信，但 Terran 皇朝的 Mengsk 皇帝还没有发现这个功能。为了避免让 Mengsk 皇帝先找到这个武器，Duran 提议我方必须先找到并摧毁心灵干扰器。

然而 Stukov 却反对毁掉这个装置，他认为这个装置能协助我方对抗异形部队的进犯。只是自大的 DuGalle 上将认为强大的我方不需要靠这个装置也能获得胜利，因此采纳 Duran 的意见准备前往 Tarsonis 行星摧毁掉心灵干扰器。

过关攻略……………

当 Duran 中尉与随行的部队登上了 Tarsonis 行星，赫然发觉整个地区都被异形部队所盘踞。显然心灵干扰器的确是在该区域附近。这时 Duran 建议我方集中火力攻击异形的主巢穴，让该巢穴所控制的异形部队暂时瘫痪。



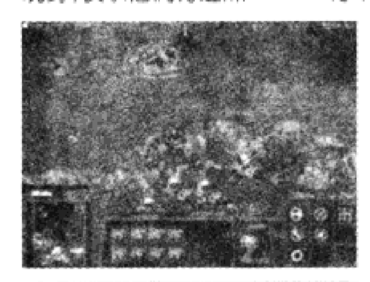

带坦克到(A)处的平台上直接轰掉褐色异形的主巢穴。

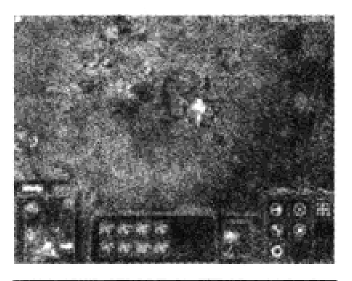
※新任务目标：摧毁所有异形巢穴杜绝异形的繁衍→在摧毁所有异形巢穴后带 Duran 到心灵干扰器的所在地、Duran 必须存活。

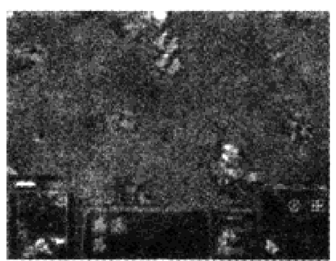
地图上的异形种族总共有四个颜色，由于只要轰掉主巢穴该种族的所有异形部队便会失去行动能力，因此我方不需

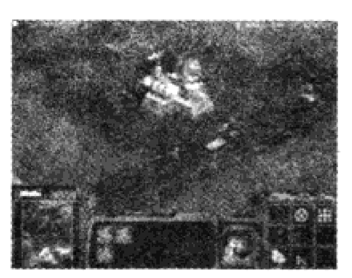
要大费周折地对付所有的异形部队。首先我们可以拿我基地右方的褐色异形开刀，等基地防御得差不多后，直接带几辆坦克配合陆战队与医务兵来到(A)处的平台上就可以直接轰掉褐色异形的主巢穴。之后同样把坦克移到紫色异形基地平台下方的(B)处，配合强力扫描轰掉主巢。不过这里要多准备一些死灵式战机来防止飞螳的骚扰。

接下来左上角的红色异形由于没什么防空部队，直接派死灵式战机一路冲进去打爆主巢即可。比较麻烦的是右上角飞螳守护者一箩筐的橙色异形，只能从下方慢慢推进或从(D)处空降坦克进击。一般而言让大量升级后的巨人从下方慢慢推进会是个比较简单的方法。等清完四个异形主巢就可以把 Duran 带到中央上方的心灵干扰器旁，当 Duran 准备摧毁心灵干扰器时，突然有许多地球联邦的鬼子在旁边现身，表示他们将遵照 Stukov 将军把心灵干扰器分解带走。Duran 只好同意他们的要求。


到(B)处配合强力扫描轰掉紫色异形的主巢。


派死灵式战机直接打爆(C)处的主巢。


直接空降坦克到(D)处进击。


Stukov 将军派鬼子把心灵干扰器分解带走。

(四)Assault On Korhal

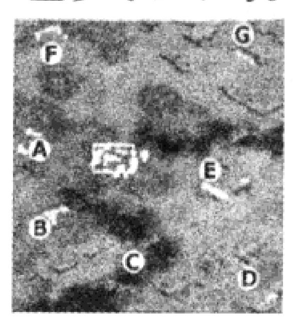
★困难度:50%

★任务目标：摧毁物理实验室（下一个关卡 5A 将会遭到鬼子的核弹轰炸）或摧毁核弹场（下一个关卡 5B 将会遭遇大量巡洋舰的攻击）

剧情简介

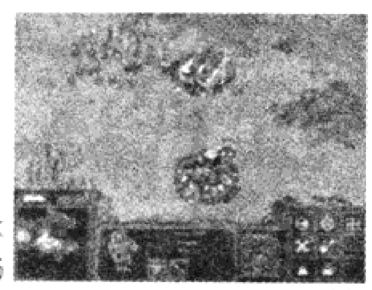
终于到了对 Terran 皇朝所在地的 Korhal 行星发动总攻击的时候了。Duran 告诉我方 Mengsk 皇帝绝不会吝惜用核弹来对付我们，因为我方在 Korhal 行星首都 Augustgrad 外围发现了大群的核弹发射场。而 Stukov 也报告情报单位发现 Mengsk 皇帝拥有大量的巡洋舰，只有摧毁皇帝的物理实验室才能杜绝巡洋舰的威胁。现在最大的问题是我们没有足够的时间同时进攻两个目标，因此你只能选择核弹场或物理实验室其中一个目标，等完成任务后我方便会对首都 Augustgrad 进行最后的总攻击。

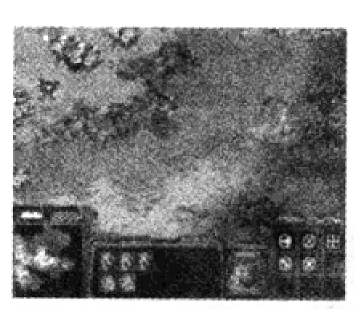
过关攻略

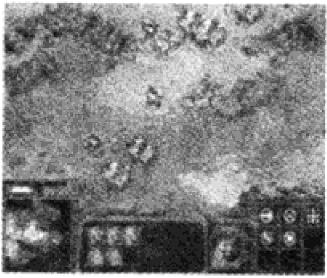


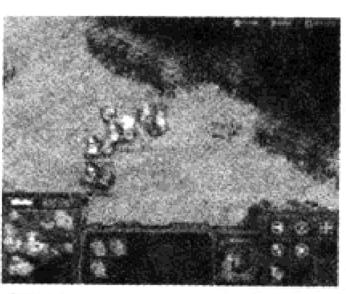
如同剧情所述，玩家在本关里将自行选择要摧毁核弹场或物理实验室，这两种选择将会影响你下场任务遭遇到的敌人和难度。假如你摧毁核弹场，下一关不会有鬼子放核弹，不过会遇到为数庞大的巡洋舰。另一方面假若你摧毁物理实验室，巡洋舰就不会出现，取而代之的是四处偷放核弹的鬼子大队。在此建议大家攻占右上方的物理实验室，不但本关打起来较为轻松，下一关的鬼子也远比巡洋舰容易应付。

由于敌人分为上下两部，因此只要你确定好攻击目标，另一边的敌人通道便可以考虑用建筑物封起来，并内置导弹塔、碉堡与攻城坦克来架构固若金汤的防线。原则上上方红色基地所派遣的大概都是死灵式战机和巨人，下方则是攻城坦克和鬼子，面对上下方的敌人只要针对这些特性分别派遣科学船、坦克与巨人（上方）或


尽快占领(A)处的矿区。


仗着高处的优势打下(B)处的敌基地。


利用上方的坦克掩护下方坦克慢慢推进。


摧毁右上方的物理实验室。


摧毁右下方的核弹场。

坦克、死灵式战机、科学船与医务兵的组合即可。记得让科学船在前方侦测坦克与鬼子，医务兵则用来处理鬼子对我方的锁定攻击。在进攻的路线上(A)处的矿产一定要及早开挖，接下来就视攻击的目标而定。假如目标是下方的核弹场则依 A－B－D 的顺序陆续推进，(E)处的矿产挖不挖都无所谓，不过记得该处不好守就是了。假如目标是上方的物理实验室的话顺序则改为 A－F－G，矿产不够的话也可以仗着高处的优势打下(B)处的敌基地，再于(C)处易守难攻的桥梁要道建筑防御工事。

(五)Empire's Fall－5A: Cround Zero/5B: Birds of War

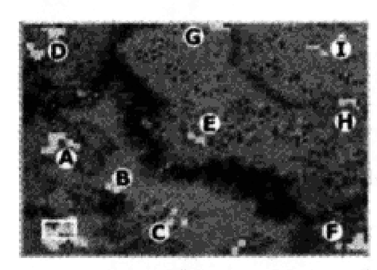
★难易度：5A：60%/5B：80%

★任务目标：摧毁 Mengsk 指挥中心

剧情简介

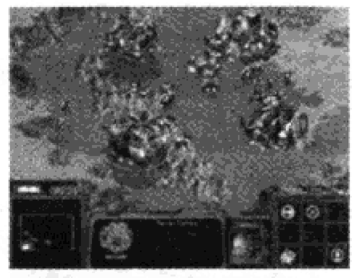
与 Terran 皇朝决一死战的时刻终于到了，进攻前我方召开了最后一次的战术会议。假如上次任务你摧毁的是物理实验室，在会议中 Stukov 将提醒你小心核弹的威胁(5A 剧情)。相反，假若你摧毁的是核弹场，会议上 Stukov 则会要你留意巡洋舰的攻击(5B 剧情)。

过关攻略……………………



5A 与 5B 的差别只有对方部队与进攻武力的配置，两者虽然地图与部队数量相近，但过关难度与攻略技巧却差异颇大。兹分述如下：

5A：本关虽然有(A)、(B)、(C)三个外围基地，但这三个基地包括我方支持的部队马上会遭到核弹无情的轰炸，因此游戏一开始便要立刻浮起指挥中心旁的工厂与兵营移到指挥中心的左下方来躲避核弹的攻击，等核爆结束后便让这些建筑封住入口并加速生产攻城坦克来协防，尽早在各路口设导弹塔、生产科学船与使用通信中心的强力扫描来防鬼子。假如瓦斯不够用的话马上派兵到上方的(A)矿区开挖，同样用建筑物把(A)矿区围起来并建构好防御措施，记得也要生产几只死灵式战机来防坦克。等防御得差不多后便可以开始多建造几座机场来大量生产巡洋舰，最好能生产 8～12 只以上。矿产不够就带些兵清掉(D)矿区的敌部队来开挖。



将工厂与兵营移到指挥中心的左下方来躲避核弹的攻击。

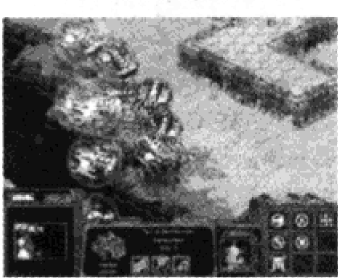
进攻时先用除了巡洋舰外还要带 3～4 只 SCV 来修复巡洋舰，3～4 个医务兵来解除鬼子的锁定，当然探测鬼子的科学船也是不可或缺的。进攻的路线一般而言以 F→H→I 的路线较短，而且还可以多出(F)矿区来作为补给基地。一路打到(I)的敌机地并轰掉指挥中心便可以过关了。

5B：基本上跟 5A 一样，但一开始来袭的是大量的巡洋舰，因此一定要善用初期的 8 部巨人与鬼子的导弹锁定来减轻伤亡。在防守方面每个基地除了要多配置几只鬼子来锁定敌方的巡洋舰外还得多生产一些死灵式战机来对付巡洋舰。而进攻的部队除了 8～12 部巡洋舰外尽量带些科学船探测、鬼子锁定、SCV 修复与死灵式战机护航。另一个快速过关的方法是用科学船在大量的巡洋舰上铺防护罩，然后一路冲到(I)处对着指挥中心一齐发射大和波动炮，就算只有六只冲到该指挥中心也必爆无疑。

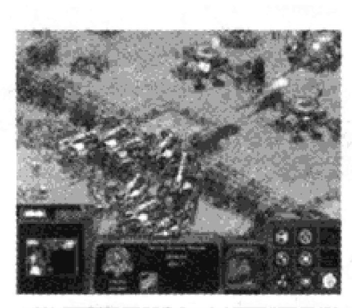
正当我方破坏了指挥中心，准备围剿瓮中鳖的 Mengsk 皇帝时。Raynor 突然率领一群神民舰队出现，对 Mengsk 说要带他去见一位彼此熟悉的朋友，话一说完便利用圣殿的召回能力带着 Mengsk 逃脱。气极败坏的 DuGalle 将军立刻派人追踪过去。



•用建筑物把基地围起来防御。



善用医务兵解除被锁定的巡洋舰。



利用大和波动炮轰掉敌方的指挥中心。



Raynor 率领一群神民舰队救走 Mengsk。

（六）Emperor's Flight

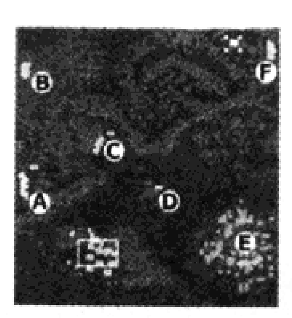
★困难度：70%

★任务目标：摧毁 Paynor 的指挥中心

剧情简介

在我方的情报网持续跟踪后，终于查出 Mengsk 与 Raynor 潜逃到 Protoss 被破坏的家园 Aiur 行星传送门旁的一个神民基地内。问题是不但这个基地防卫得密不透风，在传送门旁还盘踞着为数甚巨的异形部队。虽然这些异形部队到目前为止还不具攻击性，但没有人能保证它们会一直安份守己，这表示我方要承担极大的风险才能逮捕 Mengsk。纵使如此，由于 Mengsk 跟 Raynor 很可能躲在神民基地内的 Terran 反抗军指挥中心，DuGalle 将军仍然决定派遣你对指挥中心展开攻击行动，而 Stukov 将军与 Duran 中尉将会率领导弹艇来支持并掩护你的部队。

过关攻略

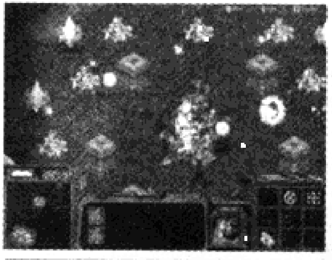


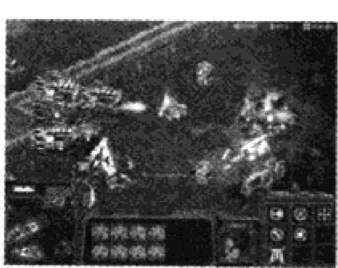
这关一开始就会让玩家见识到女武神导弹艇的威力。尽快利用导弹艇与坦克清掉该矿区的异形部队并把支持的部队与建筑定位。突然间我方侦测到神民的传送门被激活了，被激怒的异形也开始对神民与我方基地展开攻击。于是你得趁异形部队大举进攻神民基地时赶快做好基地的防御措施，除了两旁的高地要放置坦克并多建几座导弹塔外，还要生产 3～4 只的女武神导弹艇来协防。在防守的同时可以派遣两队的陆战队配合医务兵打下（A）处的神民基地来挖瓦斯加速生产。

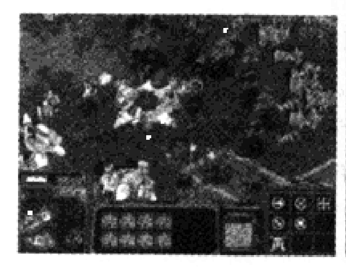

几部女武神导弹艇就可以歼灭一大票的飞螳。

接下来可以考虑先占下（B）处的异形基地，只要一队坦克配合一队升级后的巨人应该可以轻易地清掉该处的异形部队，不过在狭长的通道上进退时小心单位被卡住，最好能搭配一些空军部队来克制守护者和脑虫。等占下（B）矿区后大概也有足够的资金生产 8～12 只巡洋舰了。一样让巡洋舰搭配医务兵、SCV 往右打到（F）旁的 Terran 指挥中心即可。当然你也可以考虑直接用加了防护罩的巡洋舰冲进去轰大和炮。假如你想开挖（C）矿区，别忘了先清掉（D）处的神民基地并多配置坦克与科学船来协防，否则神民部队会不断的从右方的平台或右下方基地涌来。至于（E）处的异形部队打不打都无所谓。

一旦你摧毁指挥中心，突然发觉右上方 Duran 驻守的位置涌进了大量的异形部队，Stukov 急迫比呼叫 Duran 留守，但 Duran 却借口通信不良而断信，使得 Mengsk 与 Raynor 趁一团混乱之际逃入了传送门。急切的 Stukov 命令你立刻撤退回舰队，并告知 DuGalle 将军他将去处理一些私人任务。


异形开始攻击传送门附近的神民建筑。


用加了防护罩的巡洋舰冲进去一举打爆指挥中心。


东北角涌入了大量的飞螳。


Mengsk 与 Raynor 趁机逃入了传送门。

（七）Patriot's Blood

★困难度：30%

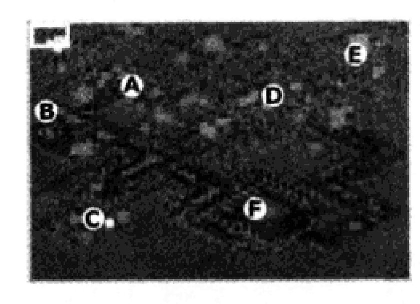
★任务目标：找到并杀死 Stukov 将军、Duran 必须存活

剧情简介

副将军 Stukov 在我方捕捉 Mengsk 失败并撤退回舰队后，带着大群的部队来到了 Braxis 行星。为此 DuGalle 将军感到十分不解，没想到这时我方的探测器发现了 Braxis 行星上有一个正在运作的心灵干扰器，很明显在 Tarsonis 行星上副将军 Stukov 并没有按照命令摧毁掉心灵干扰器。Duran 进谗言，表示 Stukov 正打算使用心灵干扰器来破坏我方的计划。虽然 DuGalle 仍无法接受这个事实，但证据摆在眼前，于是他只好派遣 Duran 潜入该基地打败 Stukov 副将军。

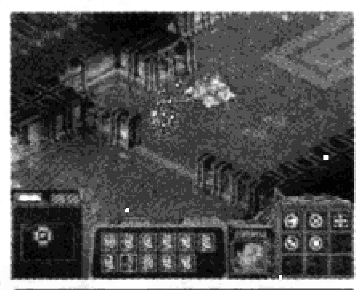
过关攻略

这个关卡由于有医务兵的协助，兵源补给又充足，可以说没有什么难度。唯一要注意的是后期十五分钟的时间限制。一开始



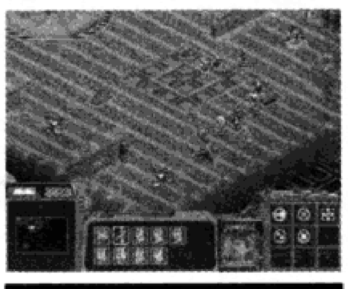
沿着信道一路杀过去，到达(A)处会看到几部无人驾驶的巨人，让我方的陆战队一一乘坐上去，并歼灭随后而来的敌方巨人。到达(B)处你可以胁迫工作人员驾驶SCV随行修复巨人，但要小心矿产用完。再往下走到(C)处就会遇到Stukov，Duran马上毫不留情地射杀Stukov并在大家面前隐形失去踪影。奄奄一息的Stukov跟DuGalle解释其实Duran才是叛徒，事实上Duran建议毁掉的心灵干扰器是我方打败异形的唯一希望。而上一次在Aiur行星的任务里Duran更驱使异形部队攻击我方使我们错过捉拿Mengsk与Raynor的良机。

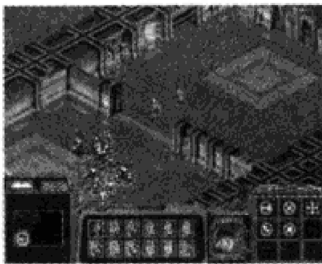
虽然Stukov立刻来到这里准备激活心灵干扰器来对付异形，没想到DuGalle却听信Duran的挑拨而杀了他。Stukov最后以垂死的声音哀求DuGalle一定要激活心灵干扰器便断了气。悔恨交加的DuGalle不但找不到Duran的行踪，计算机还报告基地的自毁装置已经激活，必须要到心灵干扰器前用手动的方式关闭干扰器才能避免反应炉因超载而融化。可以想见这一定又是Duran干的好事。于是DuGalle命令我方人员与基地部队在15分钟内找到心灵干扰器并关闭它以达成Stukov的遗愿。

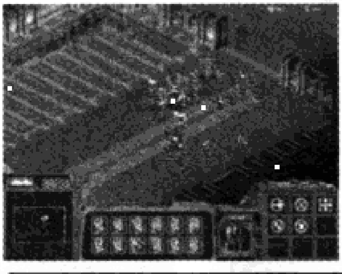

陆战队胁迫工作人员说出密码。

※新任务目标：15分钟之内赶到控制计算机前

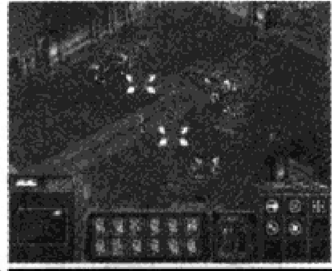
没想到我方部队才前进不久就发现有异形从围墙侵入，只好一路杀将过去。所幸沿途救出不少弟兄加入战斗的行列。这里比较值得注意的是(D)、(E)两处，(D)处有雷兽大刑伺候，(E)处则必须配合机枪阵地来屠杀异形，而接近(F)处时还要小心破坏虫的酸爆攻击。最后我方完成了任务，DuGalle也决定要在24小时内让心灵干扰器全力运作并在此建立要塞来保护它，并命令所有的舰队开往Char行星准备与异形主宰决一死战。


让陆战队乘坐巨人增强武力。


Duran毫不留情的射杀了Stukov。



我方与雷兽的大混战。


利用机枪阵地解决成群的异形。

(八)To Chain The Beast

★困难度：50%

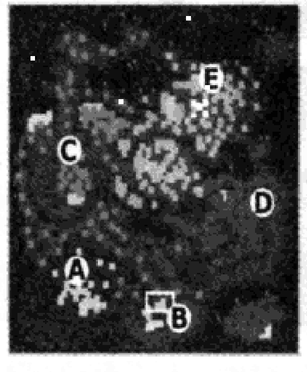
★任务目标：分别各带一位医务兵到主宰周围的四个标记、杀死脑虫来减弱主宰的防御力

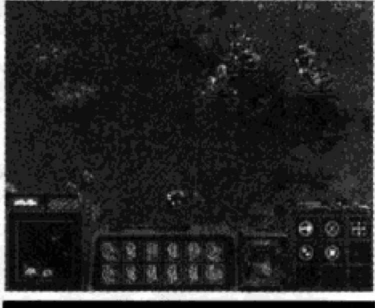
剧情简介

在心灵干扰器开始运作后，Char行星上的异形果然开始不受主宰的控制，证明了Stukov的论点是正确的。不过虽然我方的舰队已经可以直接降落在行星表面上。但主宰的周围仍然有三个脑虫所组成的防御系统。于是DuGalle命令你带着部队出发，瓦解掉主宰的防御并派一队受过训练的医疗兵小组把神经控制剂注入主宰体内来控制它。此外DuGalle并要你留意Duran的偷袭。

过关攻略…………………

一开始我方基地分为(A)、(B)两个部份，由于(B)处前方的两个碉堡会遭受到敌人的攻击，而我方因为红色脑虫的影响而无法对地底生产房造成任何的伤害，因此只能先把这两个碉堡里的士兵往后撤。这时主基地一方面开始建设，另一方面要赶快派一部SCV从右下方的高地通道绕到(B)矿区，配合这些陆战队员开始建设防御。建设时除了确确实实用建筑物把整个矿区包围起来并内置坦克外，还要注意不要让逾越的建筑物受到地底生产房的攻击。此外基地边缘一定要多建构导弹塔并配合四部以上的女武神导弹艇来防止异形的空袭。绝对不要让雷兽攻进你的防御网。

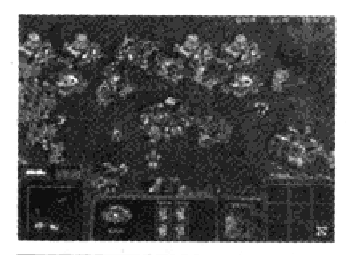



尽早派部队到(B)处采矿。

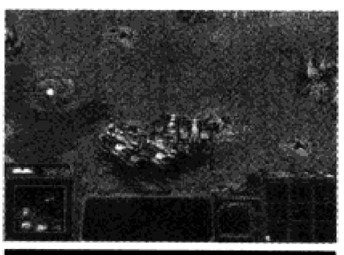
等守得差不多后立刻在两基地中间下方的高地生产巡洋舰与科学船，一旦生产出8～12只巡洋舰的大舰队与5只左右的科学船就可以准备出发了。用科学船在所有的巡洋舰披上防护罩，然后

由基地(A)一口气往上冲到(C)处的异形基地发射大和炮一举打爆红色脑虫,打爆后所有红色异形的单位就会失去行动的能力而任你宰割。让巡洋舰回到基地整补后利用同样的方式打爆(D)、(E)两处的褐色与橙色脑虫,便可以直接派遣医务兵前往主宰的所在地了。当然你也可以让巡洋舰慢慢推进享受屠城的快感,不过记得多带几只科学船、医务兵与 SCV 来协同攻击。

在控制住主宰后,Duran 果然不出所料地带兵前来偷袭,连 Kerrigan 也随之与 DuGalle 首度照面。原来 Duran 是 Kerrigan 派遣过来的奸细。Kerrigan 除了表示不久后将率领部队来结束地球联邦在 Char 行星上短暂的统治外,还扬言要摧毁心灵干扰器,最后更耻笑 DuGalle 杀了忠实伙伴 Stukov 的愚昧。放完话后 Kerrigan 便与 Duran 离开了,留下一群凶狠的异形部队与忿恨不已的 DuGalle 将军。



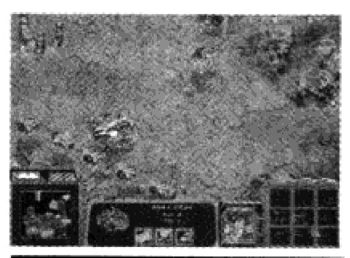
利用围起来的建筑物建立完善的防御措施。



派遣巡洋舰大队拆掉红色部份的异形脑虫。



一路拆到主宰附近准备空降医务兵。



Kerrigan 与 DuGalle 的对峙。

人类结局——UED 地球联邦胜利报告

为了展示胜利的果实,地球联邦特别制作了胜利演示文稿。报告总共分为四段,第一段展示了 Char 行星上尸横遍野的异形部队,并打出我方所消灭的异形数量;第二段以动画显示只有地球才能阻挡异形在宇宙中的扩张;第三段播放了英勇的 Stukov 副将军的葬礼;第四段则说明我方在 Char 行星上的计划,也表明最后的胜利将属于地球联邦。

异形战役部分

The Queen of Biades:刀锋皇后



异形的主基地Char行星与新主宰己完全被地球联邦所掌控，此外地球联邦并利用心灵干扰器阻断了Kerrigan对异形部队的控制。不过Kerrigan当然不可能因为这一点小小的挫折而却步，她正试着组成一个融合各种族的团队，准备破坏心灵干扰器并切断地球联邦对主宰的控制。

(一)Vile Disruption

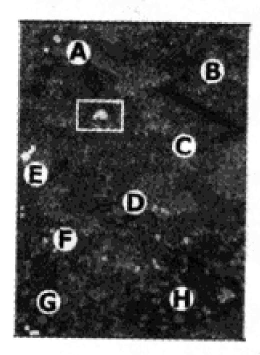
★困难度:30%

★任务目标:解救所有受到威胁的异形主巢

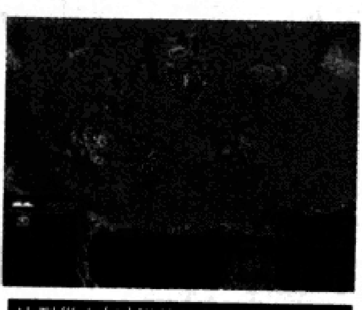
剧情简介

原本身为主宰旗下脑虫之一的你，在Kerrigan切断了你跟主宰间的联系后重生了。当然以后你将尽心尽力地为使你脱离地球联邦控制的Kerrigan效忠。此时Kerrigan的得力助手Duran带来了Raynor与Fenix，Kerrigan要求他们两个帮忙对付控制了异形主宰的地球联邦，表示由地球上的历史看来，假如让地球联邦获得胜利，他们将以高压专制的方式来控制这个区域并奴役所有的种族。这时Duran突然报告心灵控制器的能量已经扩散到我方所在的Tarsonis行星上，并使得失去控制的我方部队留下各处的巢穴四散而去。于是Kerrigan要你带领还可以控制的异形部队去保护巢穴不受到疯狂异形的侵害。

过关攻略…………………

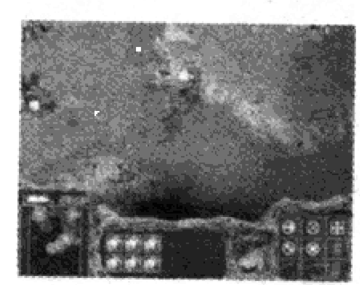


本关只要能以最快的速度来保护各处的巢穴，便能轻易地在很短的时间内过关。首先把可以控制的Hunter Killer(刺蛇的强化品种)与异形虫用[A]键带到左上方的(A)处阻挡正受到攻击的巢穴，消灭完敌部队后将增援的异形虫与原来的部队编在一起，火速赶往巢穴(B)支持。小心途中将会遇到一些刺蛇的阻挡。之后合并原来的部队往巢穴(C)防守，并将增援的十只自杀虫分为五对，然后分别冲爆左下方巢穴(D)的五只守护者，有漏网之鱼就交给刺蛇对付。再往左走到巢穴(E)会增援四只后虫，但同时下方也会出现两只来袭的雷兽。让两只后虫对着这两只雷兽喷射寄生虫(Spawn Broodling)，剩下的两只则往下走对付(F)处正在肆虐的四只雷兽。不过由于只能对付两只，其它两只只好交给我方剩余的刺蛇与异形虫来解决。



冲到巢穴(A)解救被围攻的主巢。

接下来把所有的部队带到巢穴(G)，你会发觉一群飞螳正在攻击孢子生产房，立刻用后虫对着飞螳喷黏液并让刺蛇加入战斗来各个击破，时间允许的话你也可以利用增援的破坏虫来喷虫雾。等把所有的飞螳干掉后右方最后一个巢穴(H)大概也开始大战了，把地面部队都集中起来直接冲进巢穴(G)右方的地下运河，大伙会出现在巢穴(H)左方的出口，立刻把所有的部队往右带到(H)主巢附近，我方所有遁地的部队都会被叫醒，经过一场惨烈的大屠杀后就可以过关了。



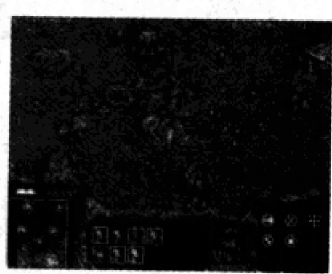
利用自杀虫冲爆守护者。



在巢穴(E)痛宰敌人的Hunter Killer。



让后虫对雷兽喷射寄生虫。



最后主巢穴的惨烈大屠杀。

（二）Reign of Fire

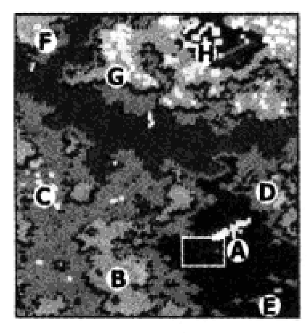
★困难度：30%

★任务目标：摧毁心灵分袭装置

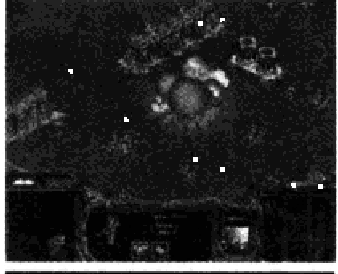
剧情简介

虽然我方保住了主巢穴的安危，但我们的主子 Kerrigan 对于心灵干扰器实在是一筹莫展，现在她得花费更大的心力才能控制旗下的异形部队。这时 Raynor 与 Fenix 也把 Mengsk 皇帝带到了 Kerrigan 面前，Kerrigan 随即跟 Mengsk 商借心灵控制器，这种心灵控制器的用途刚好跟心灵干扰器相反，可以用来加强我方对于异形部队的控制。Kerrigan 并表示假如 Mengsk 帮她摧毁 Braxis 行星上的心灵干扰器，她将帮助 Mengsk 从地球联邦手中夺回 Korhal 行星。当然 Mengsk 不会傻到全盘相信 Kerrigan 的提议，但没有选择的他只好命令旗下的一只 SCV 带着心灵控制器协助我方出发。

过关攻略

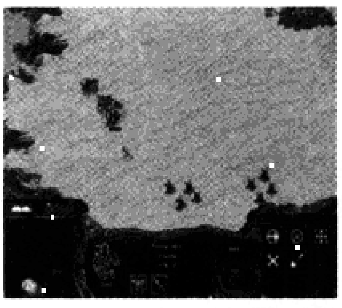


本关一开始 Raynor 率领一些鬼子、坦克与陆战队很快地清掉地球联邦（A）处的发电厂，使得地球联邦的心灵干扰器终止运作。之后 Mengsk 所派遣的 SCV 带着心灵控制器空降到（B）处的矿区，我方便可以控制 SCV 靠近该矿区附近的异形部队来建造基地。等基地（B）建构得差不多了，先派几只异形虫下去探路，再让 SCV 四处感化散布在地图上的异形部队。一般而言所感化的都是生命值、攻击力与防御力都超高的特种异形，对于我方的进攻相当有用。

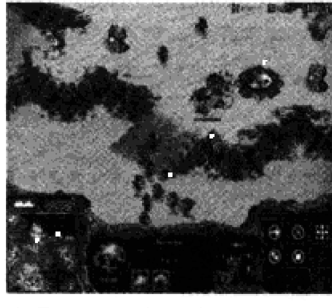

Raynor 帮我方破坏了联邦的发电厂。

等防御工事建设得差不多后便建造两个主巢开始生产刺蛇并提高刺蛇与异形虫的攻击速度、移动速度、攻击力与防御力，然后将两队刺蛇配合两队异形虫先打下（C）处的联邦基地。在还没进攻前记得先用后虫来对坦克施以寄生虫喷射。之后派工蜂到该基地建设，大量生产刺蛇并四处扫荡地图上除主基地以外的联邦部队。假如资金不足可以考虑侵占（D）、（E）、（F）三处的矿区。

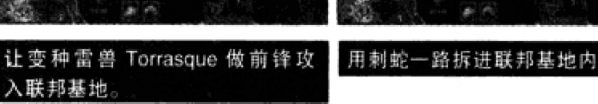
由于敌基地只有（G）处一个入口，因此等到地图上的敌部队都被你清光了，便可开始在（G）处下方集结部队。准备至少两队异形虫与两队刺蛇，先利用后虫把入口上的坦克喷掉，再以感化过来的变种雷兽 Torrasque 为前锋（生命值高达 800 点），一口气把所有的部队从入口带进去。进去后遇到坦克尽量用后虫喷或 Torrasque 啃来减少伤亡，假如发现部队伤亡过重便先暂停攻势以等待后方部队的支持。如此一路拆到（H）处旁边心灵干扰器并尽快把它啃爆过关。


利用心灵控制器来感化地图上的异形部队。

这就是生命值攻击力都两倍的变种刺蛇 Hunter Killer。


让变种雷兽 Torrasque 做前锋攻入联邦基地。


用刺蛇一路拆进联邦基地内。



（三）The Kel－Morian Cambine

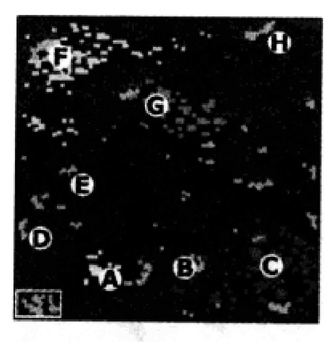
★困难度：30%

★任务目标：收集 10,000 单位的矿石、Fenix 必须存活

剧情简介

在众人的帮助下 Kerrigan 不但摧毁了心灵干扰器，更重新掌握了旗下所有异形部队的控制权。Raynor 与 Fenix 对于与邪恶为邻都感到不妥，而 Mengsk 虽然知道 Kerrigan 不可信任，但为了夺回 Korhal 行星的他并无其它选择。当 Raynor 正为了 Mengsk 当年的作为破口大骂时，Kerrigan 突然出现在大家面前，表示希望大家能帮她到本区最大的水晶矿产地 Moria 行星开采足够的矿产来培养部队，用来准备向 Korhal 行星进袭。于是大家解散准备前往 Moria 行星执行任务。而在他们出发后一项邪恶的阴谋于 Duran 与 Kerrigan 的谈话中悄悄地流露出来。

过关攻略…………………



等我方登陆 Moria 行星后传来了 Kerrigan 的信息，她命令我方尽可能地感染人类的指挥中心，如此一来我方在进攻 Korhal 行星时便可以制造出威力强大的炸弹人来协助攻击。

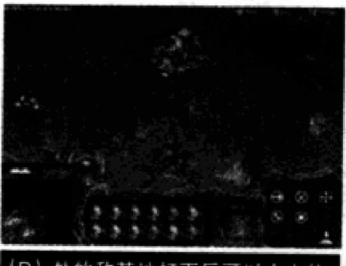
※新任务目标：为下个任务感染地球联邦的指挥中心(可选择性达成)

本关的人类势力相当庞大，但地图上的矿产之多也是前所未有。因此只要玩家卯足劲来挖矿并尽可能生产部队，任务要失败似乎也不是件容易的事。比较值得一提的是在本关我方所感染的指挥中心将可留到下个任务时使用，因此假如你觉得指挥中心没啥作用，本关就用最少的兵力来防守并快速累积支持。但假如你有意感染所有的指挥中心，便要记得努力花钱不要让矿石存量超过 10, 000 单位，并在进攻时小心不要把指挥中心打爆。



攻下基地(A)后开始在此增兵生产。

一开始你必须顷全力攻下(A)处的敌基地并在此开采矿产，防守时除了靠生产房外还得多准备一些异形虫来防坦克的轰击。由于(B)、(C)两处的人类部队常常会从右方的平台往下打，因此第一要务便是生产大量的刺蛇与异形虫拆掉(B)处的敌基地，再配合后虫的寄生虫喷射(喷坦克)清光(C)处的所有敌建筑物。这两处的矿区配合基地(A)大概就挖不完了。进攻时不妨用后虫去感染一下指挥中心。假如你不以此为满足，便可以开始大量生产飞螳及守护者准备朝其它的人类基地进攻，建议以 D→E→F→G→H 的顺序推进。进攻时除了飞螳与守护者外记得带些后虫来喷隐形的死灵式战机，而在攻打基地(F)时要多带些自杀虫来对抗巡洋舰。



(D)处的敌基地打下后可以由上往下进攻。



小心基地(F)的巡洋舰。





用空军大队来横扫全场。

将感染后的指挥中心移回我方基地。

(四)The Liberation of Korhal

★困难度：50%

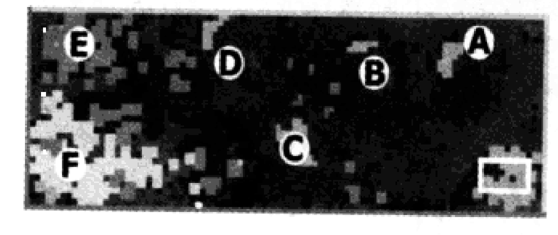
★任务目标：摧毁所有的敌人基地

剧情简介

在 Fenix 帮忙采集到足够的矿石后，我方巢穴的力量已经达到前所未有的巅峰。也该是让地球联邦付出代价的时候了。只不过根据我方的情报，地球联邦很可能已经利用主宰控制了异形部队。于是 Kerrigan 要求 Raynor 与 Fenix 先去袭击外围的殖民地，而我方的主力部队将朝 Korhal 行星上的联邦主基地进发。

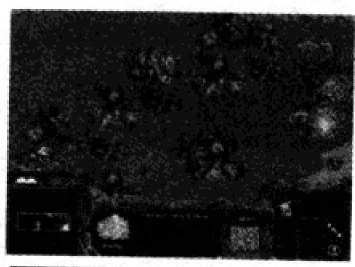
过关攻略…………………

由于本关一开始就有着 10, 000 单位的矿产、完整的基地设施、四座主巢以及为数不等被感染的指挥中心(看你在上个任务感染了几座，每座还附赠一个炸弹兵)，因此初期的建设将会节省很多的时间。尽快生产工蜂来采矿，并生产大量不耗瓦斯的异形虫配合炸弹兵先打下(A)处的敌基地来加速瓦斯的开采。同时你必须加强两处



基地的防御抵抗雷兽的进袭。还好虽然人类已经开始控制异形来协防，但数量似乎有限，因此只要在基地中满布异形虫与刺蛇应该就能阻止敌部队的入侵。通常基地(A)比较容易受到人类与异形的夹击，因此尽量在此处多建一些生产房，并把部队集中在该处准备进攻第二个目标。等有足够的瓦斯利用 2～3 队的刺蛇配合异形虫与后虫攻下(B)处的敌基地，便应该有足够的矿产及瓦斯来生产空军大队了。

尽快在(B)处生产一队守护者、两队飞螳与数只后虫，并将空军的防御力与攻击力升级到最高，然后直接清掉(C)、(D)两处的蓝色联邦基地。遇到隐形死灵式战机一样用后虫下去喷黏液。尽量从现在开始去掉依赖



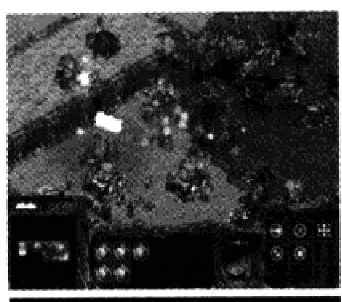
用建筑物把基地围起来防止雷兽的入侵。

王虫的习惯，否则到后面几个关卡一遇到人类的科学船王虫再多都死不完。等攻下基地(D)后在(C)、(D)两处建造巢穴来补给飞螳的数量，然后直接往左推进清掉(E)处的异形基地，再先把(F)外围的异形建筑与王虫打光。假如这时损失过于惨重就回到(C)、(D)的主巢来替换新的飞螳和守护者，反正五个矿区的矿产一定挖不完。在进攻最后的基地(F)时尽可能准备两队的守护者，因为升级后的巨人威力十分的强大，且人类基地布满了协防的自杀虫。若能派地面部队支持空军从右下方往左推进将会事半功倍。好不容易我方终于打下了 Korhal 行星，兴高采烈的 Mengsk 立刻接管了整个星球，并派遣 Duke 将军在首都 Augustgrad 上建立 Terran 基地。



尽量利用炸弹兵来爆破敌人的基地。


尽快攻下基地(A)并生产空军武力。


小心联邦基地内的自杀虫。


升级后的人类跟守护者有的拼。

(五)Ture Colors

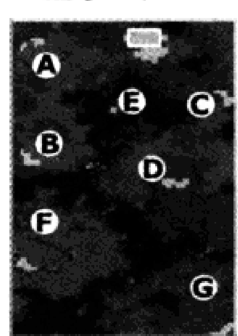
★困难度:80%

★任务目标:摧毁敌人基地—杀死 Duke、Fenix

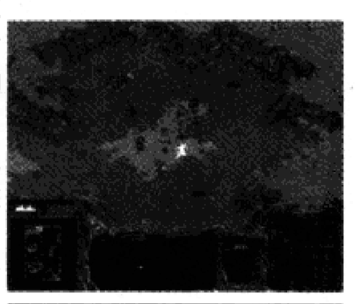
剧情简介

在攻下 Korhal 行星上的地球联邦防御阵线后，他们只剩下 Char 行星上的部队会对我方造成威胁，而一些盟友对我方也不再有利用价值，因此我们的主子 Kerrigan 准备开始进行第二阶段的计划。由于 Raynor 与 Mengsk 等人在协助我方的同时证明了他们强大的能力，所以绝对不能让他们继续存活下来。于是 Kerrigan 命令你率兵杀死 Duke 跟 Fenix 两人。这时 Duran 建议我方可以趁神民与人类部队在休息时发动偷袭，我方必须在他们整编部队重回备战状态的 6 分钟内尽可能地摧毁敌方基地内的防御措施。

过关攻略



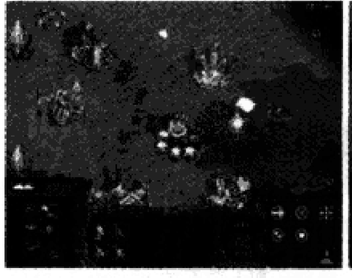
虽然 Kerrigan 表示 6 分钟只够铲除对方一个基地，但事实上假如你调配得宜，绝对可以把(A)、(B)、(C)、(D)四个敌基地里的所有重要建筑拆个精光。因此一开始一定要把时间调到最慢，把基地内所有的异形虫与刺蛇派来拆基地(B)，遁地兽则拆基地(A)，一拆完这些建筑就到(C)、(D)两处的神民基地支持。这时我方基地一方面要生产工蜂来挖矿，另一方面则要一直生产异形虫往(C)、(D)两处比较近的神民基地送，不管什么种族拆的时候以生产建筑、防御建筑与工兵为先。若敌部队零星的抵抗便集中兵力来攻击。等到 6 分钟过去后让所有的部队继续拆未完的建筑，若拆完或遇到对方的部队就遁地躲起来。而主基地也要开始建构防御措施，在基地周围布满孢子与地底生产房，并于生产房前放几只遁地兽，应该就可以阻挡大部分的敌方攻势了。矿产不足的话可以派工蜂到(A)、(B)、(C)、(D)、(E)处开采。


我方遁地兽趁敌人休息时偷袭得手。

左下角人类基地(F)可以考虑用空军来攻，但一定要小心科学船对王虫施放辐射尘，一看到科学船就派自杀虫去炸。攻到一半时 Duke 将军会带领巡洋舰大队出现，让自杀虫去对付巡洋舰，等杀死 Duke 后 Mengsk 出来指责 Kerrigan 背信弃义，但对于 Mengsk 深痛


尽可能在时限内摧毁敌人的建筑物。


利用遁地兽可以一次破坏整排的建筑。


神民基地要用地面部队来进攻。


打入人类基地的空军大队。

恶绝的 Kerrigan 却故意留下 Mengsk 的小命，要 Mengsk 活着看着她操控整个宇宙。

由于圣堂武士的心灵风暴是我方空军大队的克星，因此剩下的神民部队就得改用地面部队来攻击。只要累积三队刺蛇与三队异形虫就可以拆到神民基地片甲不留了，记得进攻时要带王虫去探测暗影圣堂武士。最后你终于在右下角杀了 Fenix，悲痛欲绝的 Raynor 在表明将会让 Kerrigan 付出代价后愤怒地离去。

(六)Fury of The Swarm

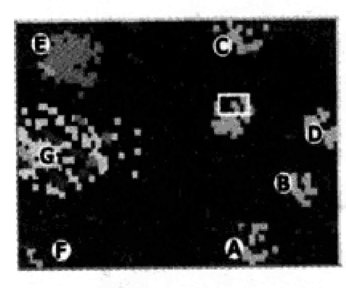
★困难度：70%

★任务目标：摧毁叛变的异形

剧情简介

等完成了上一个任务，我方班师回到了根据地 Tarsonis 行星。突然 Duran 报告有一批不受我方控制的异形登陆在 Tarsonis 行星上，一些我方的外围部队都已经遭到这批异形的攻击。原来这是地球联邦用来测试他们控制主宰的能力。于是 Kerrigan 派遣你防守剩下的外围哨站并准备反攻。

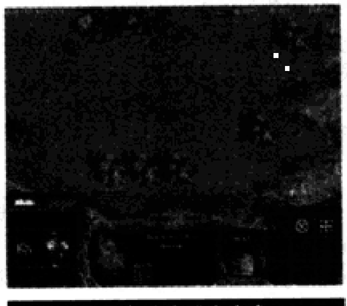
过关攻略



游戏开始后不久我们发现了异形基地旁的地球联邦基地，这时 Duran 报告说我方发现有一些科学家在这里工作，Kerrigan 表示这些科学家是来控制这些异形的，必须要杀掉这些科学家才能打败叛变的异形。

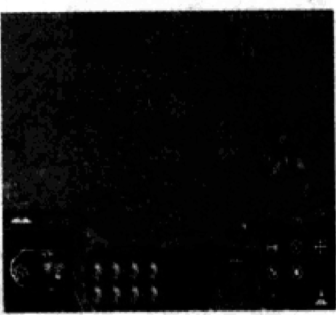
※新任务目标：杀掉所有地球联邦的科学家

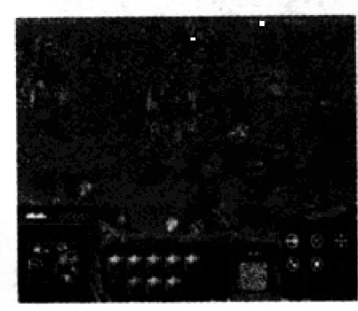
本关初期只有一个矿源，过关的关键在于能否在这个矿源用完之前攻下其它的异形基地，因此钱一定要省着点用，所有的建筑物尽量先不要升级。一开始就会有一批异形部队前来攻击我方(A)、(B)、(C)、(D)四个巢穴，你要尽快把这些基地里的王虫移到中央的主基地来。然后开始在中央这个岛屿周围布满防空炮塔与刺蛇来阻止异形部队的空降，此外至少要准备 4～6 只飞螳来防守护者。等生产两队的刺蛇后就可以先空降到(D)处的敌基地进攻，再借由该处的矿产增兵到三队刺蛇剿掉(C)处的敌基地，攻下后在(C)左下的路口用生产房配合遁地兽来防御。

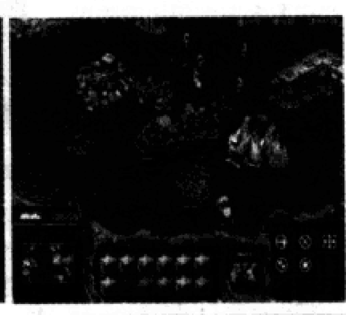

在岛屿周围布满袍子生产房。

而(A)、(B)两处同样也可以空降三队刺蛇来攻击，并一样做好防御措施，现在多了四处矿区，我方便拥有足够的资源生产空军大队来进攻。另外本关也是我方首次可以使用吞噬兽，吞噬兽的紫色的酸爆不但能减缓对方的速度，还能腐蚀对方的装甲，最高能让我方的攻击力 +9，因此最好能配合其它的部队如刺蛇或飞螳来攻击。只要用一队守护者配合一队吞噬兽，再加上侦查的王虫便可以一路拆到(G)处的人类基地了。由于(E)、(F)两处的虫族基地都有一些自杀虫或破坏虫，因此最好能多带一两队飞螳来支持并随时变身，还可增加吞噬兽的威力，拆的时候则任选(E)、(F)一处的异形基地拆进(G)处的人类基地，并杀掉基地内的三十名科学家过关。


利用遁地兽配合袍子生产房守住要道。


用三队刺蛇攻下被占领的我方基地。


空军大队突破敌方的防御网。


正在屠杀联邦科学家的守护者。

(七)Drawing of the Web

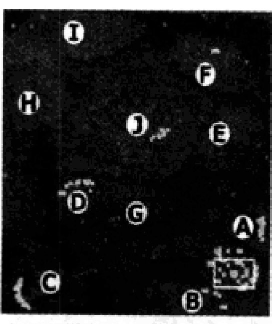
★困难度:50%

★任务目标:带 Duran 到每个异形的旗标来设定水晶、Duran 必须存活

剧情简介:

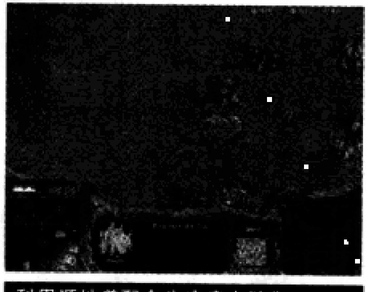
为了对付被地球联邦控制的异形主宰,Kerrigan 决定回到暗影圣堂武士的根据地 Shakuras 行星将他们的领导者 Raszagal 绑架出来。问题是神民基地里的输送塔构成了一个磁场,使得我方的空军武力无法靠近,如此一来根本无法空降部队来绑架 Raszagal。于是 Duran 建议我们增加神民外围哨站 Talematros 附近的输送塔的压力,让 Talematros 的能量系统超载爆炸,之后我们就可以趁神民部队乱成一团时绑出 Raszagal。于是 Kerrigan 要你掩护 Duran 来进行这个计划。

过关攻略……………………



本关不能使用我方自豪的空军武力,也因此我方无法对中央的神民主基地的矿源发动攻势来杜绝神民部队的增兵。还好该基地的矿源只有一处,只要我们尽早打下(C)处的神民基地,神民部队的骚扰将会减少许多。

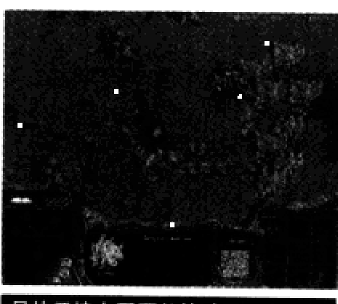
一开始除了主基地的建设外,你还必须尽早开挖(A)、(B)两处的瓦斯矿产来升级。在开挖的同时一方面利用孢子生产房配合遁地兽协同防御,另一方面不断的生产刺蛇,并将刺蛇的所有能力都提升到最高。记得每个矿区除了遁地兽外还得配合异形虫来防掠夺者,而在基地入口前也要安排几只王虫来侦测暗影圣堂武士。



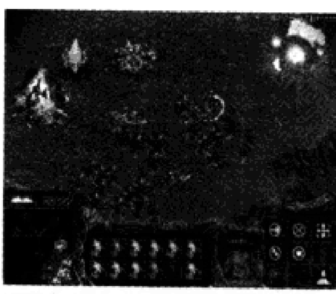
利用遁地兽配合生产房来防御。

等生产三队刺蛇后就可以带着王虫与 Duran 出发了。先往上攻下(E)处的神民基地并让 Duran 进入标记来设定超载,进攻时王虫一定要随行探路侦测暗影圣堂武士或观察者,基地也要陆续不断地生产刺蛇。等攻下后将刺蛇再补足为三队便可以再往上剿掉(F)处的神民基地,小心该基地的掠夺者,尽量以掠夺者为头号攻击目标。第三个目标则是(G)处的神民基地,一样以刺蛇作为主力单位。这时假如矿产告罄就可以同样派遣三队的刺蛇打下(C)处的矿区,再往(H)、(I)两处的神民基地进军。在(I)处假如碰到海盗攻击机盖网子记得把刺蛇移开被盖住的区域才能继续攻击。

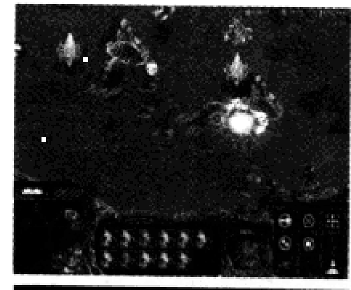
等到 Duran 设定完所有的输送塔,负荷过重的 Talematros 便在 Kerrigan 一声令下中炸得片甲不留,你也趁神民部队兵荒马乱之际派空军部队毫无阻碍地带走了 Raszagal。



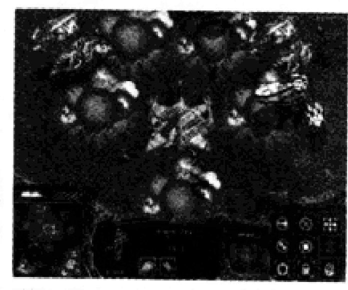
尽快开挖上下两处的矿区。



大量的刺蛇部队攻进神民基地。



小心(F)处的神民基地的掠夺者。



超载的 Talematros 瞬间炸的片甲不留。

(八)To Slay The Deast

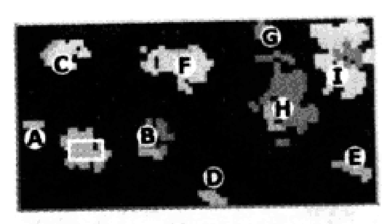
★困难度:80%

★任务目标:用暗影圣堂武士摧毁主宰－必须生产暗影圣堂武士

剧情简介

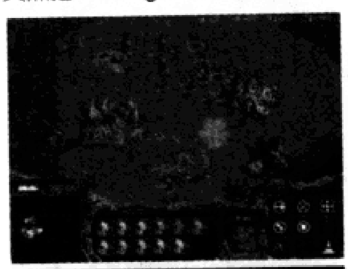
好不容易绑来了暗影圣堂武士的领导者 Raszagal,我方终于可以准备到 Char 行星摧毁被联邦控制的新主宰和旗下的所有脑虫了。可想而知地球联邦将会尽全力阻止我们这么做。虽然摧毁新主宰需要圣堂武士的力量,不过 Kerrigan 自有打算。果然没多久 Zeratul 便带着神民舰队前来拯救 Raszagal。Kerrigan 要求 Zeratul 派暗影圣堂武士杀掉新主宰来交换 Raszagal,虽然 Zeratul 对经常出尔反尔的 Kerrigan 抱着怀疑的态度,但 Raszagal 却表示主宰是大家共同的敌人,要求 Zeratul 摧毁主宰来保障神民一族的安危。于是 Zeratul 只好派遣暗影圣堂武士加入我方部队的行列。

过关攻略



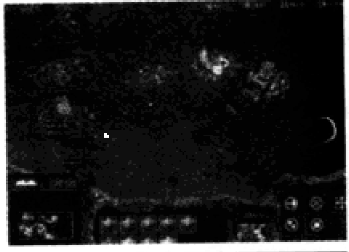
虽然本关能生产神民部队，但只能生产暗影圣堂武士。还好暗影圣堂武士的强大威力在我方防守或进攻时都能提供相当大的帮助。过关的要诀就是快，你能够越快清光敌人的基地，所面临的威胁就越小。一开始便要派工兵来开挖（A）处的矿产，并善用暗影圣堂武士与遁地兽配合生产房来防守。之后生产大约两队的刺蛇便可先冲掉（C）处的人类基地了，冲掉后在（C）处右方的平台边缘散布着少许刺蛇来防敌人空降，并累积三队的刺蛇配合暗影破坏能冲掉（B）处的异形基地，如此一来包含（D）（E）两个空旷区我方就有五个矿区可以开挖了。记得每个矿区除了用暗影圣堂武士来防地面部队外，一定还要准备一队刺蛇或吞噬兽来防守护者。

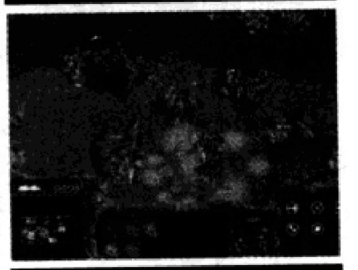
之后开始生产守护者、吞噬兽与飞蝗各一队，配合后虫与自杀虫先直接清掉（F）处的敌基地，让自杀虫去撞讨厌的科学船与巡洋舰。而吞噬兽攻击死灵式战机时尽量不要夹杂其它兵种，这样死灵式就会现形。等要进攻（G）、（H）、（I）三处基地时最好能派两队刺蛇与一队暗影圣堂武士支持，因为该处的自杀虫相当棘手，而且在破坏虫的虫雾下只能用暗影圣堂武士的肉博砍劈来攻击。一路拆到（I）处旁的主宰所在让暗影圣堂武士砍掉主宰过关。解决掉主宰这个心腹大患后，Zeratul 要求我方遵守诺言释放 Raszagal，但 Raszagal 却出乎意料地表示愿意继续留在 Kerrigan，原来一开始在 Shakuras 行星上 Raszagal 就已经被感染，Aldaris 就是因为发现了这个事实才会惨遭灭口。这时气愤的 Zeratul 突然把 Raszagal 带上运输舰并逃离该处。


刺蛇大队冲掉（B）处的异形基地

在沿岸建立孢子生产房来防敌人的空降


用暗影圣堂武士来协防


利用守护者来作为进攻主力


在破坏虫的虫雾下只能用暗影圣堂武士的肉博砍劈来攻击

（九）The Reckoning

★困难度：90%

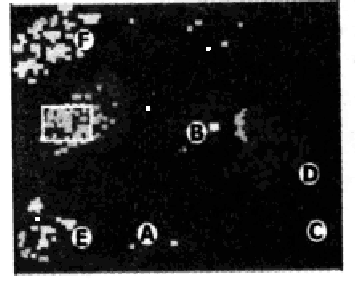
★任务目标：30 分钟内摧毁 Protoss 基地、抓到领导者 Raszagal 和 Zeratul

剧情简介

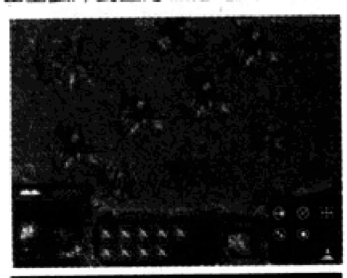
在摧毁了主宰与其所属的脑虫后，你终于重新控制了所有 Char 行星上的异形部队，而剩下的地球联邦舰队早已是强弩之末。现在最大的问题是英勇的 Zeratul 在强行带走 Raszagal 后竟然能突破我方的防御系统并准备在 30 分钟后启动次元跳跃逃离 Char 行星，看来 Zeratul 不知道被感染的 Raszagal 已经不可能复原了。于是 Kerrigan 命令你带领部队在神民部队逃回 Shakuras 行星前摧毁神民基地，并逮捕 Raszagal 与 Zeratul。

过关攻略

虽然本关限定的时间是 30 分钟，但假如玩家可以在 25 分钟内过关的话将能前进到隐藏关卡，因此以下的攻略方式是以在 25 分钟内过关为目的。一开始要先把时间调到最慢，尽全力生产约30只左右的工蜂来采矿。不要为了抢瓦斯矿去攻击（E）、（F）两处的人类基地，这会拖掉太多的时间，只要用遁地兽来抵抗人类部队的零星攻击即可。把所有采集的瓦斯全部用来升级，升级的重点包括异形虫的速度、攻击力与防御力、王虫的运载能力与移动速度、最后才是刺蛇的攻击速度。多建几座主巢来增加生产速度，有多余的瓦斯就用来生产刺蛇，多余的矿产就不断地生产异形虫。这段时间还得派守护者清掉（A）处的坦克与碉堡，再到（B）处清掉光炮与水晶，至于恼人的圣堂武士可以让王虫冲到上方让他电到自己。



等守护者清掉了（A）处的坦克，就可以用［A］键让基地内所有的异形虫与雷兽等部队到（C）处编队集结。等到剩 10 分钟左右异形虫大概也接近两百只，刺蛇大概也有 2～3 队了。将所有的刺蛇送上王虫，其它的王虫则集结在一起跟守护者在


多建几座主巢来增加生产速度



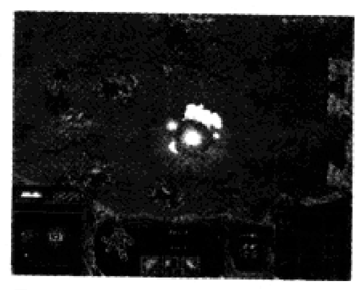
(B)处等候。进攻时先在(B)处右方空降刺蛇解决掉神民的空军武力,再将王虫全部拉到敌基地当炮灰掩护守护者打掉掠夺者,同一时间将聚集在敌入口旁的异形虫一股脑全都拉进来,保证再强大的神民部队也无法阻挡这骇人的虫海攻势,而攻击时当然要先找掠夺者和圣堂武士来开刀。快的话大约两分钟多就可以把整个基地啃光了。

一旦我方清掉了基地并包围住 Zeratul 与 Raszagal, Zeratul 为了不让 Raszagal 成为 Kerrigan 的傀儡竟然把 Raszagal 给杀了。惊讶不已的 Kerrigan 不但没有杀死 Zeratul 还放他离开,因为她要荣誉感深重的 Zeratul 一辈子都为了杀死领导人而受到良心的折磨。于是 Zeratul 在扬言报复后利用次元跳跃离开了 Char 行星。


聚集大量的异形虫准备进攻。


先用守护者清掉(B)处的光炮。


可怕的虫海战术。


Zeratul 一刀杀了 Raszagal。

隐藏关卡:The Dark Origin(上一个关卡在 25 分钟内过关)

Kerrigan 竟然一反常态地遵守了她的诺言,让 Zeratul 跟他的伙伴离开了 Char 行星。这群在战乱后疲惫不堪的神民战士决定回到 Shakuras 行星寻找同伴 Artanis 以及任何逃过 Kerrigan 毒手的生还者。

★困难度:30%

★任务目标:查访能量信号的来源、Zeratul 必须存活

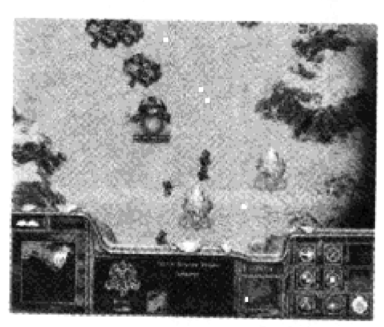
剧情简介

Zeratul 与他的伙伴正为了寻找 Artanis 而努力,突然我方在一个星系图没有记载的月亮卫星上面侦测到了神民部队的能量信号,没有任何记录显示曾经有神民在该卫星上殖民过。于是 Zeratul 等一行人准备降落在卫星上来确认那是否为 Artanis 或是其它神民舰队的存活者。

过关攻略

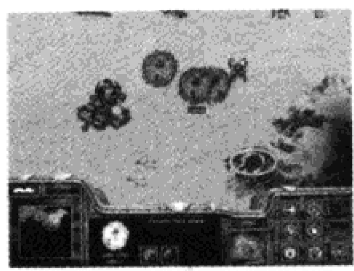


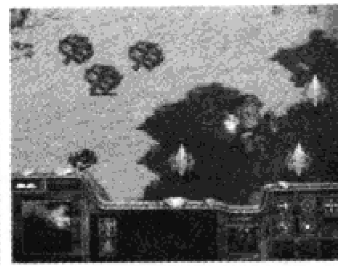
一开始用暗影破坏能感化右方巡逻的科学船与坦克。等来到了右上方(A)处的实验槽让 Zeratul 走进旁边的标记,发现实验槽里面竟然关着一个神民。这时实验槽因为核融合而产生爆炸,无能为力的 Zeratul 只能看着自己的同伴被炸得粉身碎骨。继续往下走会遇到一排光炮与守护的巡洋舰,把巡洋舰感化过来并利用坦克轰掉光炮,再往下走到(B)处便会看到第二个关着神民的 25 号实验槽。让 Zeratul 进入标记后计算机报告正在进行基因融合的实验,于是我方利用[A]键强行打破实验槽救出里面的圣堂武士。继续往左走你会看到一个异形炸弹兵从实验槽破槽而出,小心我方部队受到炸弹兵的攻击。

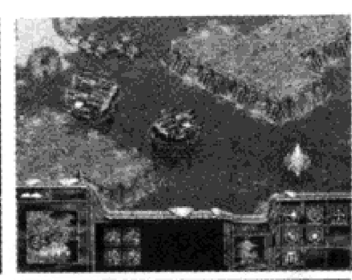

利用科学船探路轰掉光炮。

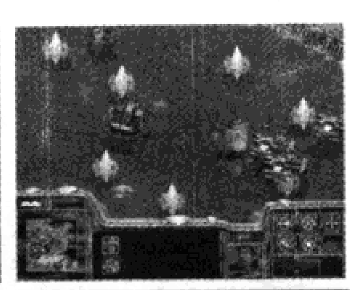
再一直走到左下方(C)处的 27 号实验槽 Zeratul 发现里面竟然囚禁着异形,而计算机报告 25 号与 27 号实验槽竟然是在进行两者的基因融合实验。有着不祥预感的 Zeratul 只得继续往右下方最大的信号来源前进,利用一路感化过来的坦克与巡洋舰攻入(D)处的人类基地后呈现在 Zeratul 眼前的是一个他从来没有见过的生物,有着神民的躯干和异形的特征,计算机也报告 29 号实验槽实验成功,神民与异形的合体生物终于完美诞生了。惊骇莫名的 Zeratul 突然听到 Duran 的声音,原来 Duran 只是几千万年来的其中一个代号,真实的他则是远古以来一股伟大力量的仆人,也就是实验槽里那种新生命体的力量。Duran 并表示连精明的 Kerrigan 也是他利用的对象之一,而这种混合生物将是整个进化过程的终点,他已经将大量的混合生物送到很多的星球上,当他们觉醒后,再也没有人能够阻止这个世界的改变。

在获得混合生物的消息后,Zeratul 带着伙伴离开了月亮卫星。他没有办法向同伴们解释所看到的事物,只能一个人默默地坐着担心着宇宙的未来……


将巡洋舰感化成我方部队。


强行破坏实验槽救出里面的神民。


用巡洋舰配合坦克攻下(D)处的人类基地。


Zeratul 惊讶地看着混合生物。

(十)Omega

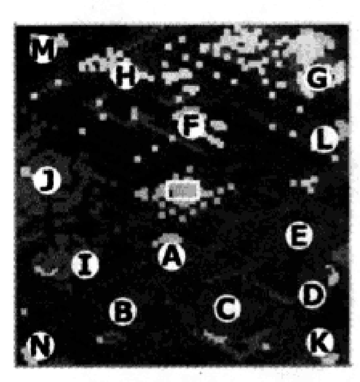
★ 困难度:70%

★ 任务目标:摧毁所有敌人武力

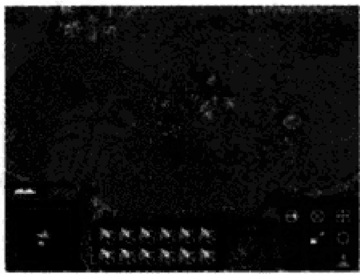
剧情简介

身处于 Char 行星上空平台我方巢穴的你，发现有三个舰队正往此处接近。然而此时我方的主力部队都还在 Char 行星上清理善后，连 Kerrigan 得力的助手 Duran 也失踪了。你必须要自己的力量来抵抗 Mengsk 皇帝所带领的 Terran 皇朝舰队、Dualle 将军所带领的地球联邦舰队与 Artanis 前来为 Fenix 与领导者 Raszagal 报仇的神民舰队。

过关攻略

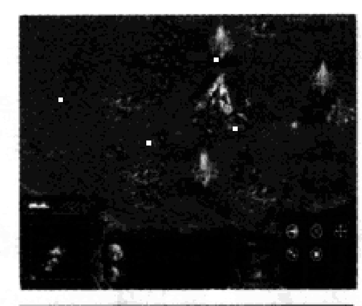


本关的敌人势力是前所未有的庞大，还好这个地图的矿产尚称丰富，因此难度反而没有第 8、9 关来得高。首先派工蜂到(A)矿区建造基地，并在基地周围建造大量的袍子生产房配合遁地兽来防守。然后便开始大量生产刺蛇。等生产 3~4 队刺蛇后把它集中在(B)处左下方，配合王虫一举攻下(B)、(C)、(D)、(E)等处的神民基地，这段时间内小心右上方 Dualle 的巡洋舰与左方 Mengsk 坦克对于主基地的攻击，并让王虫与守护者多在基地外巡逻来防鬼子炸核弹。打下神民基地后包括(C)、(D)、(K)等三处的矿产就可以开挖了。在防御这些基地的同时也要开始生产空军大队，尤其吞噬兽与自杀虫要多生产一些。接下来带着空军部队配合之前遗留的刺蛇先往(G)处的 Dualle 基地进军以杜绝巡洋舰的骚扰，这里的部队主要以巡洋舰、导弹艇及巨人为主，因此刺蛇大队在此就能充分发挥威力，等清完最难缠的基地(G)后顺势往左清掉基地(F)与(H)，如此一来又多了(L)、(G)、(F)、(M)四处矿产可以开挖。


尽快派工蜂往下到(A)矿区建造基地。

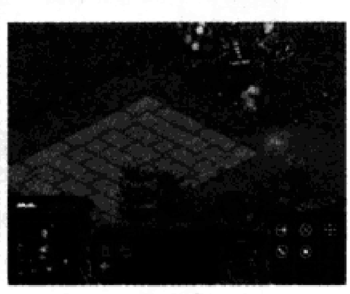
最后的 Mengsk 基地最为难缠，由于坦克是该处的主力，因此除非能用后虫先喷爆该处的坦克，否则尽量不要让地面部队随行。在行进时也要多准备几只王虫与自杀虫来对付科学船的辐射线攻击。最好能让空军从(I)处下方往上进军，如此不但可以切断敌人一部分的矿源，还可以尽早摧毁对方的科学实验室。

Artanis 与 Mengsk 的基地在被攻破时都会放下一些将会回来报仇的狠话再离开，但地球联邦的 DuGalle 将军虽然哀求 Kerrigan 放过他的部队，Kerrigan 却只答应给他一段时间让他把舰队调回地球，随后再派遣异形部队前去追杀。DuGalle 立刻率领残存的舰队往地球撤退。


利用刺蛇大队轰掉神民的基地。


小心巡洋舰对于我方主基地的袭击。


用空军大队对付 Mengsk 坦克部队。


我方空军与 DuGalle 空军的大混战。

异形结局——登基

在摧毁掉 Char 周围星系的所有敌人后，Kerrigan 终于成为异形部队真正的统治者，并登基自立为异形的刀锋皇后。而让地球联邦舰队几乎全军覆没的 DuGalle 无法原谅自己的失败，在写完给妻子的诀别信后自杀。而 Kerrigan 的异形部队不久后就追上地球联邦的舰队，没有一部地球联邦的舰队逃过异形部队的追杀而回到地球报告所有的过程。

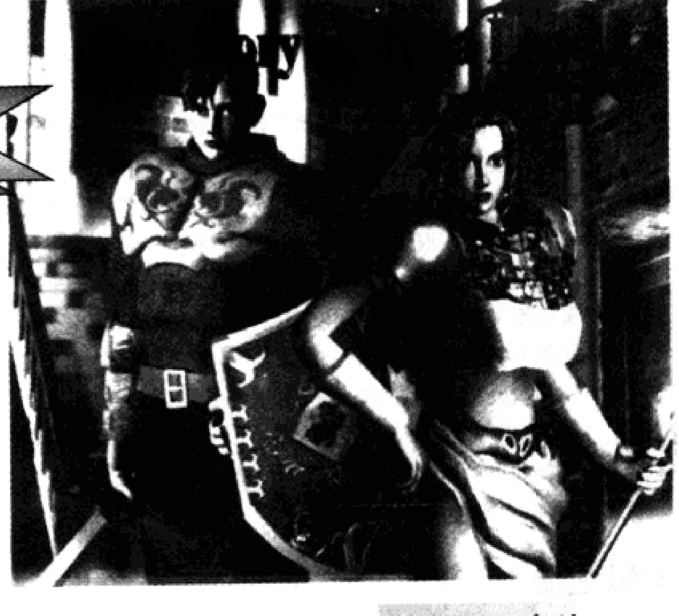
被打败的 Mengsk 回到了 Korhal 行星准备再次筹组 Terran 皇朝，Artanis 则和残存的神民部队回到 Shakurus 行星重新建立起他们的新基地。Zeratul 和 Raynor 分别踏上了他们的流浪之路，从此再也没有人听闻过他们的消息。而 Kerrigan 虽然已经成为最强大种族的统治者，但凝望着宇宙深处的她却一直无法摆脱内心的不安。也许这只是场短暂的胜利，真正的考验最后才会来临……



复活邪神2



重点提示



1. 游戏中的支线任务虽然不少，但是内容简单且相似。玩家可以不接受支线任务，所以攻略以主线为主。但要注意的是，如果一开始就不接受，则在这个场合可以接受的任务会全部无法执行，请慎重！

2. 十二灵牌若没有全部收集到，游戏会在机运之地就结束。若没有找齐击败拉户的三件重要宝物：光之剑、灵魂盔甲和纯洁之盾，也是会得到不好的结局，所以玩家要收集到十二灵牌和三大神器才能完成解救世界的使命！

◎撰文/李绵玉

剧情攻略

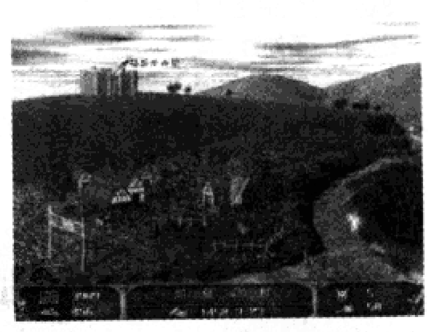
初遇帝国军

佣兵之村

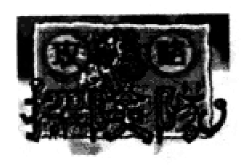


身为约翰罗兰德之子，我一直都有强烈的使命感；父亲约翰是一位相当出色的骑士，这也是我所向往的职业。因此，我离开了家乡，准备好好地磨练我自己。在路上遇见一个穿著黑袍，法力高强的法师。他叫密斯德，我和他一见如故，他是著名大法师的徒弟，因为老师的训练太过严格，所以离开了自己的国度。法师总是要配合骑士才能合作无间，于是这个团队就这样成立了！来到了佣兵之村，看到这里戒备森严，许多佣兵轮班看哨。这样看来，帝国要侵袭各地的传言的确是真的，为何帝国最近如此蠢蠢欲动？进入了佣兵之村的酒店，有许许多多的佣兵在这里喝着酒，大家谈论着许多关于帝国军的消息，这才知道佣兵之村是为了抵挡帝国军的入侵所建。此外，这里的"阿兰"队长是附近威名远播的著名统帅，看来要知道帝国的状况，就得找这位阿兰。正想离开时，有一位虔诚的巡礼者被两、三个流氓团团绕着，看来似乎有了麻烦，我和密斯德对望了一眼，很有默契的共同出手解决了这群不知所谓的流氓。巡礼者拿出一条项链交给了我，在仔细聆听了他的话后，虽然不是很了解，但是也感到我的命运即将会有很大的转变。巡礼者离去后，我们决定先去见阿兰队长，但是在门口警戒的佣兵说什么就是不让我们进去，看来只好先离开这里。到了村中的商店，我把地图芯片和火把装入了袋子中，这些是往外探险的重要物品。准备好后正要离开佣兵之村，村口竟然挤满了军队！看来帝国军终于来了，我们二人当然义不容辞地对抗这班帝国军，但在作战之时，似乎有双锐利的眼睛在后方注视着我。果然，一个名为"华纳"的帝国将军走了过来，他对我们的出现不但不感到惊讶，还亲自动手跟我比试一番。华纳明显地未尽全力，战到一半便退出了战场离去，其余的军队也跟着撤退；于是佣兵之村成功地击退这一次帝国军的袭击，但整个佣兵之村也开始进入警戒状态，使得我和密斯德无法回到村庄。这下子只好往南边走，前往加萨之村。

加萨之村



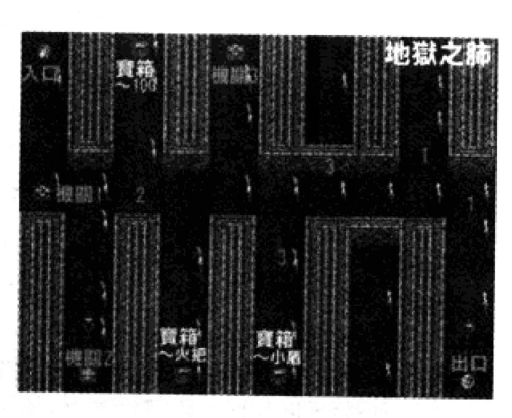
没多久，到了加萨之村，小镇中完全感受不到刚才佣兵之村的肃杀之气氛。牛之神殿－密诺斯，矗立在村中，以供许许多多的巡礼者膜拜。两人算算身上的钱，看来似乎需要一些工作来帮助我们补充物品，于是我们来到了镇长家中询问，不过镇长的态度不太好，叫我们自己去神殿问问看。虽然无奈也只能和密斯德来到神殿。没有想到，神殿总管更是恶劣，认为我们是异教徒，完全不理会我们，还将我们两人赶了出去。在村中休息了一会儿，听见村民说



复活邪神2

他们和西北边的小郁村最近常受到附近强盗的掠夺。听到这，我们赶紧转往这里的公会并接下工作，我们立刻动身准备离开村庄。四只脚都还没踏出村庄大门，竟然又看到熟悉的制服！帝国军竟在此时大举入侵，我和密斯德两人再次展现了自己的实力，但这些帝国军有如蚂蚁，一拨接一波地直袭村庄，光靠着我们两人和村民根本挡不住这些攻击。这时，希尔诺神殿的总管站出来对着帝国军大声地指责，说他们违反了承诺。看来总管和帝国军之间似乎有某种秘密协议，帝国军对着总管大笑，并且告诉总管，村民和他的利用价值已经结束了，没有利用价值就不需要留着。总管冷笑一声，对着村民身上口中念念有词，没想到，就在我和密斯德面前，所有的村民全部变成了"密诺陶罗斯"－人身牛首的可怕怪物。短短的时间内，帝国军被杀得片甲不留，总管随即回到了神殿中，看来只有到神殿中找答案了！

地狱之肺



通过迷宫"地狱之肺"，终于找到了总管。总管看着我狂笑说道，帝国军答应赐给他永生和财富，只要他能够提供年轻人给帝国军施法成为密诺陶罗斯。这竟然是一个神殿总管的作为，不等总管说完，我已经忍不住冲向前。虽然总管招唤出密诺陶罗斯，但在我和密斯德绝佳的默契之下，还是解决了总管和他的爪牙。死之前的总管大喊着邪神"拉户"要复活的言论，邪神拉户？记得从父亲那里听过相关的传言，看来帝国军最近的行动绝对不单纯。以前大陆的超混乱，就是由拉户所造成的，如果她真的复活，"阿特列"大陆又要经历一番劫难。身为一位骑士，我绝对不能让这种事情再度发生。在总管身上取出牛灵牌并离开迷宫，我们决定前往附近西北边的小郁村，或许在那里能得到更多信息！

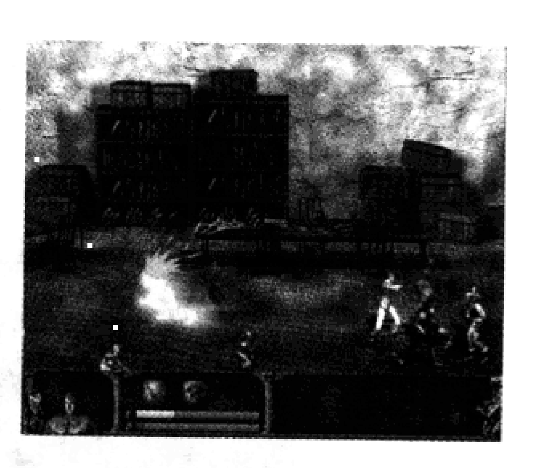
复活之迷追查

小郁村

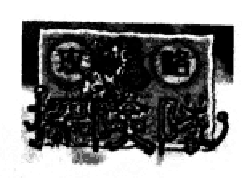
来到小郁村镇长家门前，但镇长家却没有人出来应门，既然镇长不在，我也只好找寻其它的线索。村民很热心地提供了重要的消息，那就是在东南边有个于家村，村中有位摩利阿老爷爷了解很多关于古代的传说。我想了一想，既然邪神拉户是古代的传说，而我们身上的牛灵牌也和十二支神有密切的关系，那么我们就应该前往于家村造访这位老爷爷。



于家村

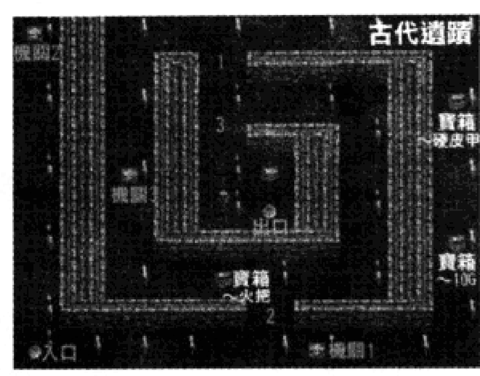


往东南边于家村的路上，遇到了沿路肆虐的强盗。我不禁担心，大陆上因为帝国军的暴行，所有的村庄都自顾不暇，在外几乎已经不再有任何的法治。到了于家村，先拜访了镇长。镇长看着我们，似乎有所请求；在询问之下，才知道原来这附近强盗凶悍，打扰了村民的生活，让他很烦恼，希望我们两人能够清除这些强盗，我自然接受了镇长的请求。和密斯德离开了村子，在村子的西北方找到了这一群可恶的强盗。解决他们之后，强盗头目的身上有一串珍珠引起我的注意，我想这应该是村中的人所掉。收好珍珠回到村中，既已完成任务，我们来到"摩利阿"老爷爷的家中。摩利阿直接道出关于十二灵牌的由来，虽然他不完全了解灵牌的秘密，但是只要是他懂的，他都尽力告知。解释到一半，摩利阿看到我怀中的珍珠，原来这串珍珠正是摩利阿掉的。感谢我们找回了珍珠，摩利阿写了一封介绍信交给我并且嘱咐我到小郁村找镇长。谢过摩利阿并收下信，和密斯德又回到了小郁村，才刚走到镇长的家中，看着镇长家门，心中泛起怪异的感觉。突然，镇长急急忙忙地从房间冲出来对着我们大叫，说村中的村民全部都被帝国军抓到了西边的古代遗迹。看着神色紧张的镇长，我心中非常怀疑，问他是否认识摩利阿，镇长随口回答不认识。不用再说，这是一个假扮的镇长，解决了假镇长，我和密斯德连忙跑到村中，但是寂静无声的村子没有半个人影，看来帝国军果然来过这里。事不宜迟，我们马上赶往了西南边的古代遗迹。



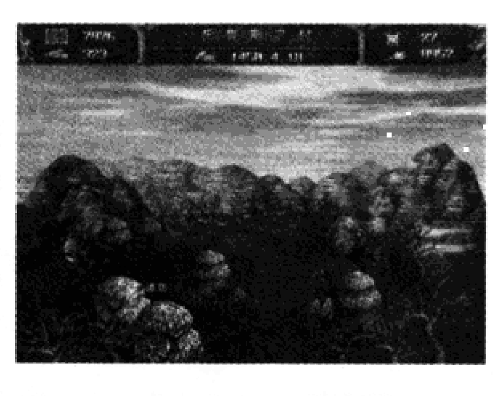
复活邪神2

古代遗迹



在古代遗迹中又碰上了帝国将军华纳，在他身旁的竟然是帝国大魔法师“柯佛琳”，华纳仍然亲自对付我，但他似乎还是隐藏了自己的实力？看着两人准备撤退，我和密斯德摄于柯佛琳强大的力量，不敢轻举妄动。柯佛琳对着我们冷笑：“已经来不及了，邪神即将复活！”一阵闪光，高级空间移动魔法使两人消失在我们面前，我心中更是着急，若是邪神复活，那大陆可能就没救了，看来我们得快点行动。正要离去时，在墙上发现了一卷旧卷宗，但是我们完全不懂古代文字，只好先带着再说。密斯德建议先回佣兵之村看看，或许阿兰队长能够给我们帮助。回到了佣兵之村，帝国军似乎已经离开了这个地区，村庄的警戒也解除了。见到阿兰队长，对于帝国军连日来神秘的行动，阿兰也觉得事情不是想象中这么简单，更可怕的是邪神即将复活。对于挂在我身上的阿修罗项链，阿兰似乎知道一些秘密，不过阿兰没有说明便写了一封介绍信，希望我们两人到北边的托鲁斯村见见镇长，镇长应该会找来一位哈福爷爷。看着身上的项链，疑问越来越多，但为了骑士名声，现在也不能退后了。

托鲁斯之村



告别了阿兰来到东北边的托鲁斯村，镇长看完了介绍信便叫我们两人直接和镇上的哈福见面。于是我和密斯德到了哈福的家中，哈福见到旧卷宗，便对着我们缓缓道出卷宗上面记载的事迹：“在许多年前阿特烈大陆被拉户残暴地侵略，后来十二支神合力打败了拉户，但拉户是撒旦创造的，除了撒旦自己和上帝之外，没有任何人可以杀掉邪神拉户。因此，为了击败拉户，必须收集到灵魂之盔甲以及纯洁之盾才能和邪恶对抗。”看来帝国军的神秘行动是在收集十二灵牌，或许收集到十二灵牌就能够找到击败拉户的线索，看来我们必须将这个责任承担在自己肩上了！

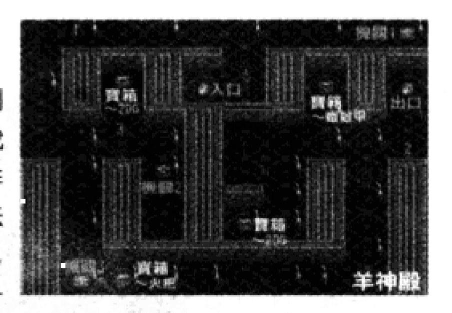
正义的同伴

麦村



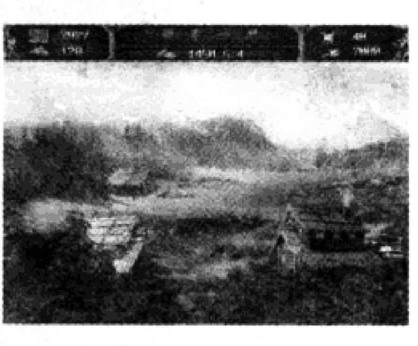
向哈福道谢后离开了托鲁斯村，之前在村庄中听到村民隐约提到，北边的麦村有着羊灵牌的消息，于是我们决定前往麦村。到了西北边的麦村，得知在村子西边有座羊神殿，羊灵牌应该就在那里面。

羊神殿



在神殿后面找到了其管理人，听完了我们的请求后，他便将羊灵牌交了出来。离去之前，管理人告诉我，到罗斯村可以找到一位先知柯罗哥，随后我们便离开了神殿。

罗斯村

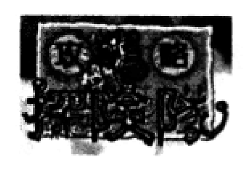


向东南边走了约一个星期来到罗斯村，找到了先知柯罗哥。他看着我们，语重心长的说，收集十二灵牌的工作必须落在我身上，在大陆各地分散的灵牌必须赶在帝国军之前收集完毕，否则等到拉户复活，就没有任何力量可以对付它。知道了这些消息后，我深感到责任重大，看来我们的脚步必须更快些，准备好后，我们便从东边来到了安梁市。

安梁市



为了得知更多灵牌的消息，我和密斯德决定到酒店打听打听。才刚坐下，就有位女孩冲了过来，并对着



复活邪神2

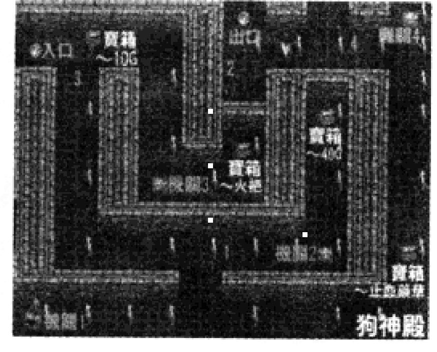
我们大叫怪物在城外，需要我们帮忙击退这些怪物！二话不说，我们立即冲了出去。但是到了城外，连只猫都没有，哪来的怪物？莫名其妙地回到酒店中，女孩子已经不见了。密斯德惊讶地望着我，于是我看看身上，原来我的项链已经被偷了。看来刚刚那个女孩子是个职业小偷，我竟然着了她的道，真是大意不得！密斯德和我四处寻找了一下，终于在空屋中找到了这个女孩，制伏她之后，她也乖乖地交出了项链。既然拿回项链，我也不想计较太多，和密斯德离城准备继续寻找灵牌；结果女孩却跑来，要求和我们一起旅行冒险。她拿出了兔灵牌，原来她竟然有一枚灵牌！身为小偷的她，有兴趣的是找灵牌过程中伴随而来的宝物。想想有位小偷在队伍中应该很有帮助，于是我便答应了她的请求。三人离开安梁市，直接朝着南边到了巴诺雅村。向村中的镇长请教之后才知道，有许多的灵牌必须到东边坐船到阿特烈主大陆才可能找到，看来旅途越来越辛苦了，于是我们离开了巴诺雅村往东边来到贝洛特。

贝洛特

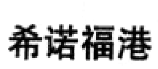


同样先找到镇长打听消息，这回可有了令人振奋的消息，原来狗灵牌的神殿就位于北方的门斯村和罗素村中间。

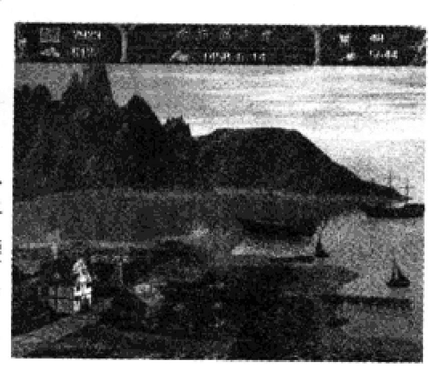
狗神殿



告别了镇长往北边来到狗神殿，没想到在神殿中等着的竟是守护灵牌的怪物！在三人的合作之下我们击败了怪物。得到狗灵牌后，再风尘仆仆地赶到东南边的希诺福港，准备前往阿特烈主大陆。



希诺福港



到了港口却有人拦路，其中一位女孩子艾莫拉对我说，他们要找的人就是我－阿修罗的继承人。艾莫拉是米琉龙之国的神官，跟在她身旁的是迦迪安－艾莫拉的守护者，拳术家布莱安则是童话国的武术家。两人对着我解释，他们国家都遇到了危机，需要我的帮助。富有骑士精神的我当然答应了他们，于是一行人到北边的福洛克港口坐船准备到阿特烈主大陆！

米琉国和童话国

爱克琳镇



到了主大陆，在爱克琳镇上稍作休息。镇上有人告诉我们，有位大富翁雷尔想要找冒险者，在这之前也似乎听过，雷尔的身上有灵牌，所以大伙便到了雷尔家中。还没自我介绍，雷尔就已经听过了布莱安的大名，这下子不需要再多作解释了。雷尔对我们要求，如果能护送他的女儿到克拉普特村，就把猪灵牌交给我们。欣然接下任务，并带着雷尔的大小姐来到克拉普特村。向村民打听消息，原来往东边的肯特村弯会经过一个遗忘森林，传说在那里有一个古代遗迹。大伙认为那里也许会有灵牌的线索，而东边正好就是米琉国和童话国的位置所在，于是我们离开了村庄。没想到一出村庄就遇到雷尔，这倒省了我们回去的气力。雷尔将猪灵牌交给了我们，我们也随即动身前往东边。

遗忘的森林



进入遗忘的森林，肯特村的村民便拦住了大家不让我们通过，但是当村民认出米琉国的神官艾莫拉之后，都非常高兴，她终于回来了，并且告诉我们东北边有一个古代的遗迹，于是我们直接赶到东北边的古代遗迹。

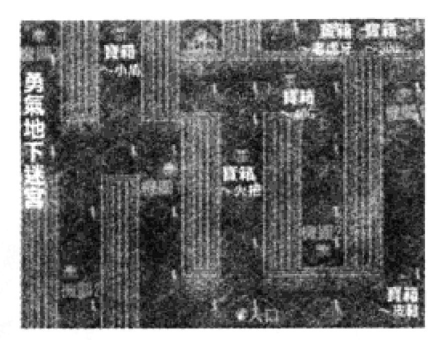
勇气地下迷宫

我们进入了遗迹，原来这是一个充满古代勇士灵魂的森林，遗迹中的两位神官早在等着我们的到来。他们将灵魂的盔甲交给了

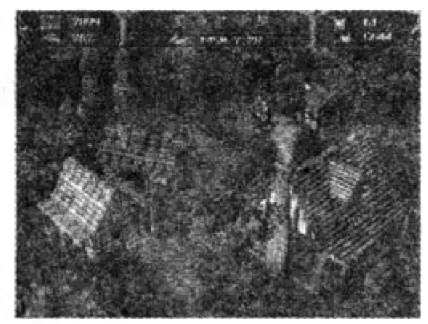


复活邪神2

我，并且告诉我必须面对自己的命运。接过了盔甲，我感觉到身负的使命，于是告别神官离开古代遗迹，下一站是布莱安的家乡—雷普林小屋。



雷普林小屋



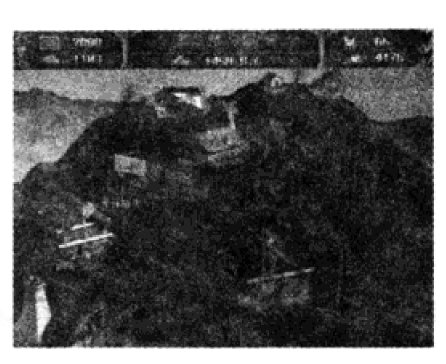
布莱安担心的带着我们见镇长，原来现在童话国的勇士之镇已经被一个叛徒武术家—登肯所控制。大家决定先休息一下，消除连日来的疲劳才能对付登肯。在旅馆中的半夜，突然艾莫拉大叫一声，似乎是受到了最近谣传的吸血鬼的攻击。冲出房间，吸血鬼却早被艾莫拉解决，布莱安看著这个人，发现他是登肯的属下，原来这一切都是登肯的主意，这下子我们可不能再等了，生气的前往东南边的勇士之镇。

勇士之镇



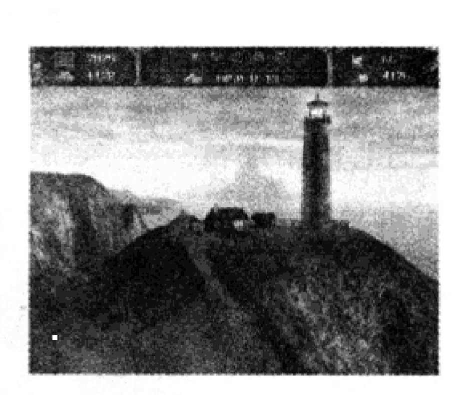
就在要进入勇士之镇前，我们的小偷丝瓦罗竟然不想要再和我们一起冒险，她将灵牌留下来就要离去，虽然惋惜，但是我并不强求她。进入镇中，布莱安向镇长询问，这下我们真的大吃一惊，登肯竟然对长老下毒并且将他们关在地下室。直接杀到登肯家中，登肯和他的手下嚣张地出来迎战，但是全部被我们解决。登肯一看情况不对，转头便往地下监牢逃走，我们也追了下去。才刚进入迷宫，就被陷阱弄得进退两难，没想到丝瓦罗这时出现，帮大家解决了陷阱。有了她的帮助，我们轻易找到了登肯并合力击败他，登肯在死前叫着柯佛琳的名字，我们这才知道，这也是帝国军的阴谋。在救出长老后，长老把猴灵牌交给了我，也告知布莱安必须跟着我们完成解救大陆的使命，于是布莱安便跟着我们。在休息的时候听到了传言，在东北边的诅咒之镇，必须是被阿修罗选择的人才能解除他们受到的诅咒。

诅咒之镇



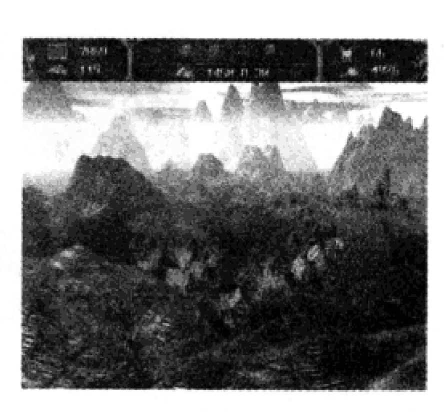
和同伴来到诅咒之镇，原来这里因为触犯了神的领域得到了永生之法，所有的村民都受到了诅咒无法离开这里，而且不断的海啸会把众人建好的村庄毁掉，让村民不停地受到折磨。村民说，必须到最南端的希望之灯塔找到神之十字架，才有可能解除诅咒。

希望之灯塔



往南边到达希望之灯塔，接受了神之十字架。回到诅咒之镇，村民的诅咒终于解开了，感谢我们的村民随即告知我们必须用龙之火来燃烧这个十字架。大家便前往西南边艾莫拉的故乡—德拉克镇，在那里的龙神殿应该会有消息。

德拉克镇



在神殿中得到龙火之核和龙灵牌，更重要的是，我们知道了补充灵牌能源的地点：在遗忘之林的古代遗迹可以补充羊、兔、狗，在恶魔之林的古代遗迹可以补充猪、猴、龙，而在吉尔佛兰特可以补充虎、蛇、马，最后的老鼠、鸡可以在困者之地补充能源。正准备离开神殿时，龙火之核和神之十字架也有了反应，产生了生命之树枝。离开德拉克镇，且探到消息，南边风之谷有我们需要的信息。

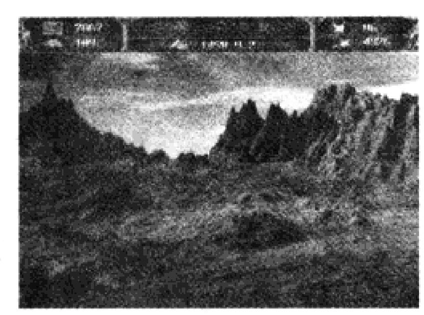
风之谷

来到南边风之谷，谷中的幽灵述说着以前战争的历史，并将



复活邪神2

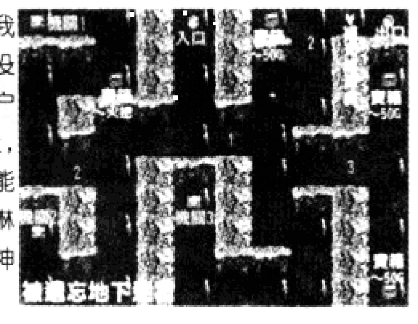
末世卷宗交给了我。我想，是帮灵牌充电的时候了。继续前进，往西北边来到了肯特村。没想到，村庄早已经被柯佛琳的魔法烧毁，并且帝国军已经开往遗忘之森的古代遗迹！又气又急的我们，连忙追了下去！



补 充 能 源

被遗忘地下迷宫

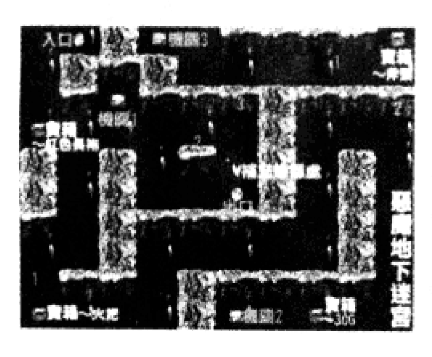
进入遗忘的森林，我们马上深入地下遗迹，没想到还是慢了一步，拉户的身体已经被帝国取走，我们只好补充了灵牌能源，往西边走回到爱克琳镇，看来帝国军复活邪神的计划就要成功。



恶魔的森林



到南边的迪格村打听恶魔森林的消息，村中的人说，恶魔森林就在村庄东南边，里面有一座古代遗迹，大伙马上离开迪格村来到恶魔的森林，有一位流浪的学者索罗想要加入我们的队伍。我想，有位古代的学者应该会对我们有帮助，于是让索罗加入了我们。



恶魔地下迷宫

进入恶魔森林的古代遗迹，找到了补充猪、猴、龙灵牌的能源的地方。离开迷宫，便在外面遇到了帝国的军队，我们尽力地击败了这些军队，但是艾莫拉竟然被下了诅咒，在西南边的纯真城堡似乎有解救的方法，着急的我连忙带着艾莫拉来到城堡。

纯真的城堡



在城堡中，艾莫拉喝下纯真城堡的泉水，诅咒就解开了。突然寻找使用龙之火继承人的王子幽灵出现在我们面前，艾莫拉身为龙之国神官，就是龙之火的继承人。灵魂把智慧的树枝交给我们便不见了，离开城堡再前往西南边的巴鲁之村。

巴鲁之村



村中的镇长告诉我，村子东边沉默的沼泽最近有奇怪的怪物出现。此外，还得知虎国的泰格同样是被神民选出的人，我们应该需要他的战力，于是又赶往东南边的虎之城堡。

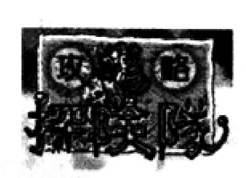
虎之城堡



我们直接拜访泰格的家，而他彷佛早知道我们会来，原来虎国的长老嘱咐泰格要将虎灵牌交给我，并且要泰格跟着我们打倒拉户，所以我们又多了一位战士。我们在虎国的图书馆中得到关于阿修罗的许多资料，泰格说，一定要到光之城堡，但城堡北边的沉默的沼泽我们还没有去调查，所以去光之城堡前，我们决定先到那里看看。

沉默的沼泽

才刚进入沼泽，一群怪物立刻将我们包围，解决这些怪物后，帝

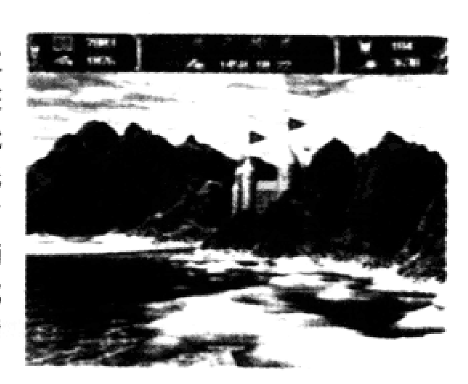


国军果然出现了，将帝国军全部击败后，在他们身上发现了光之钥和压力的大理石，看来这是进入光之城堡的关键物品，所以我们便朝东边前往光之城堡。



光之城堡

用得到的光之钥打开了大门，在里面的神官交给我光之剑，得到了光之剑我们也得到了许多信心，朝着南边来到了费登的城堡，这里便是密斯德的家乡了。



费登的城堡

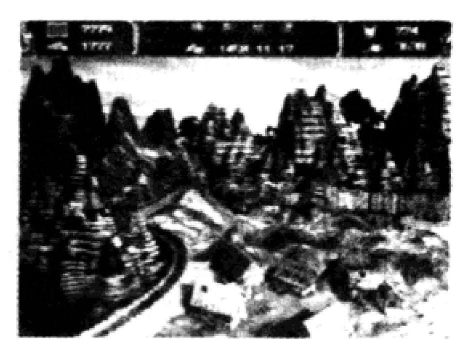
在酒店找到了密斯德的老师阿度尔，他把蛇灵牌给了我们，但是城堡中的消息指出，帝国军在费登的城堡外驻扎了许多军队，于是我们赶往城外，和帝国军硬碰硬，展开大战。在几拨攻击后，华纳将军终于又再度现身，华纳这次终于将实力展现出来，但是我们也已经不是刚开始的初级冒险者，经历了这么多的战役，早就磨练出超凡的战斗力……击败了华纳。但是没有想到，原来华纳也是受到柯佛琳的洗脑，真是让我们唏嘘叹息，看着华纳，对于帝国和邪神的行为已经无法再忍受……。



帝国军崩溃，邪神复活

杨荆城

击败将军华纳的消息，让大家振奋起来，佣兵之村的阿兰队长也聚集起所有的佣兵准备和帝国军决一死战。经过这么久的旅行，终于回到我的故乡—杨荆城。父亲看到我非常的高兴，不但父亲骄傲，我也觉得非常自豪，总算是没有侮辱了我们这世代骑士的名声。突然父亲拿出了马灵牌交给我，我这才知道，我们家中世世代代都在守护着这枚灵牌。



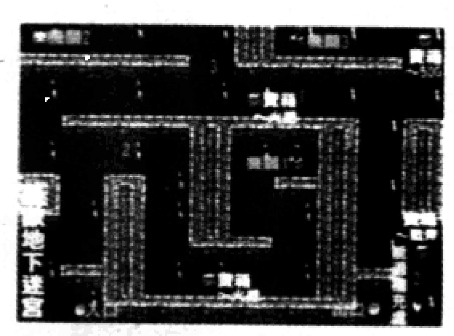
骑士领地

看着众人准备出城到南边被帝国军包围的骑士领地，我们当然也随后赶去，在和众人一起击败了帝国的军队后，应该要替灵牌补充能源了。



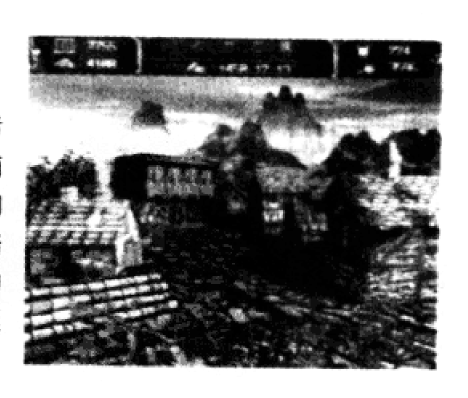
盖欧地下迷宫

来到了西南边的盖欧地下迷宫，将虎、蛇、马三个灵牌补充能源，然后我们便到东边的村庄。在这里听到关于帝国军魔法师梅林的消息，他们驻守在东南。我们直接前去，没想到这里的帝国军超过我们的预料。就在辛苦作战时，阿兰队长带着援军来到，有了阿兰队长的帮助，我们一鼓作气地击败了梅林，阿兰把他发现的鼠灵牌交给了我（再进入村庄一次），谢过了阿兰，我们往东边来到了沙力之镇。



沙力之镇

到了镇上，学者索罗对我们说，他有可能会被图书馆的学者成员追杀。他告诉我们原因，在沙力之镇附近有一个迷



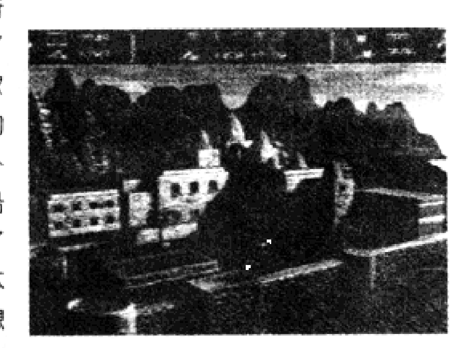


复活邪神2

宫——思念之核，里面的力量用寄生虫控制了这些人，我想这样的状况需要解决，于是索罗和我们进入图书馆。里面的学者看到索罗回来了，就对着我们展开攻击，击败这些学者后，寄生虫的效力似乎消失了，学者也清醒了过来，他对着大家解释，思念之核不断吸收鸡灵牌的力量并且使用这个力量控制他们，我们不但要得到最后的这枚灵牌，这种邪恶的力量我们也要解决才行，于是索罗带着我们往东北边来到思念之核。

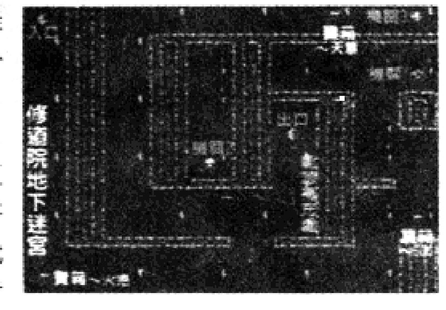
修道院

在经过一番奋战之后，我们得到了最后的鸡灵牌，大家一致决定往东边的恩者之地，替灵牌补充能源，于是我们沿着东南边前进。到了中途的修道院原本想要稍作休息，没想到这里满是帝国的军队，帝国的最强魔法师柯佛琳也在这里等着我们。面对一拨拨迎面而来的帝国军攻势，我们仍然轻松地应付，这时柯佛琳终于决定亲自出手，就在众人感受到强大的魔法压力时，一直守护着艾莫拉的迦迪安化成龙神和柯佛琳正面决战，并且同归于尽消失了，还来不及哀伤的艾莫拉让我们大家给拉进了修道院。



修道院地下迷宫

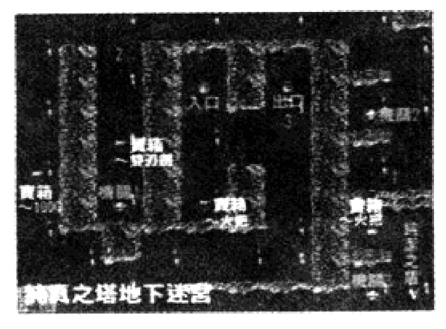
原来这里就是可以帮鸡、鼠灵牌补充能源的地下迷宫，大家在进入迷宫后，终于成功地将十二枚灵牌全部补充好了能源，索罗建议我们到东北边的恩者之地，在那里我们应该会得到邪神拉户的最后线索！



光之剑、灵魂盔甲和纯洁之盾的礼赞

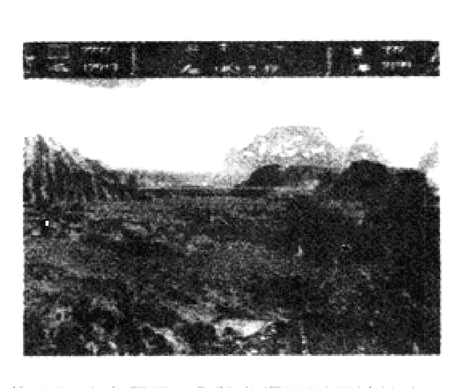
纯真之塔地下迷宫

往东北边没一会儿，我们来到了被群山围绕的恩者之地。询问了镇长，终于得知最后的武器—纯洁之盾要到纯真之塔找寻，要拿到盾要通过试炼并且要回到这里；于是我们往西北边来到塔中进入地下迷宫，找到了纯洁之盾。突然有个声音出现，这正是阿修罗的声音，也就是当初佣兵之村的那位巡礼者，现在我终于知道为何他要选择我，并且接受阿修罗的力量。离开了纯真之塔回到恩者之地，镇长看着纯洁之盾，非常激动地说，现在必须到大陆的最南端，所有的宿命都在那里。稍事休息后，大伙前往最南端来到了机运之地。



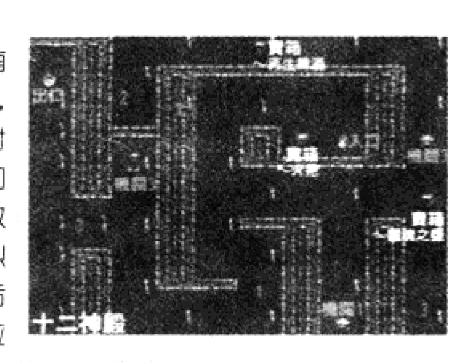
机运之地

万万没想到柯佛琳竟然没有死！我们冲向他，并打败了这位帝国的邪恶魔法师。向南来到大陆尽头，恩者之地的镇长巴兰已经在这里等着我们。他告诉我，现在已经是和拉户决战的时刻，拉户在十二神殿的地下迷宫里面，我们必须面对邪神拉户。巴兰双手一挥，使用空间移动魔法，大家就被传送到最后决战的神圣大陆上。



十二神殿

最后大伙从东南边来到了十二神殿，进入地下迷宫，面对复活邪神拉户。我们大家极尽所能地击败了拉户，解救阿特烈大陆。一段时间之后……大家做着自己应该做的事情。在我和艾莫拉结婚的时候，大家都来参加了我们的婚礼……。







撰文/庄吴行世

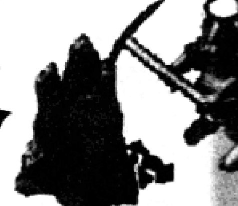
前言

对于一些未曾玩过《工人物语》系列游戏，而习惯于《终极动员令》或者是《星海争霸》这类型实时策略的玩家而言，《工人物语Ⅲ》真可以说是一个困难的挑战。庞大的资源系统，复杂的建设过程，使得这套游戏不如前述的两大系列游戏那样容易上手。所以小弟在此简述一下游戏流程，希望能够提供给不知如何着手的玩家些许参考，以便入门。



新工头导引攻略





给新手的建议

《工人物语Ⅲ》是一套强调资源管理与策略运用的游戏，游戏的大致流程为：完成基础建设→收集建材→开拓领土→发展食品产业→探勘矿藏→采矿→制作武器→训练士兵→出兵攻打敌人。如果您依然不得其门而入，搞不清楚究竟在干些什么，又老是被计算机打得手忙脚乱的话，建议您不妨由单人游戏（Single Game）中的剧情模式（Scenario）来开始这套游戏。选择罗马人（资源的运用比较平衡），并将资源设定为最高且没有其它种族干扰；如此一来，您就可以神闲气定地来熟悉这款游戏了。



民生必须篇

基础建设

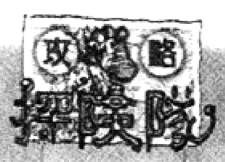
木材和石头可以说是所有建设的基础，在游戏一开始时所供给的数量通常极为有限，所以初期建设的重点，就是确保木材与石头的供应无虞。一般而言，玩家只要具备两座伐木茅屋配合锯木厂和植树茅屋，以及一座采石场，这两项基本资源的供应就不会有太大的问题。

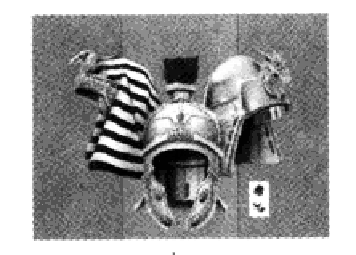
木材的取得

玩者必须具备伐木工茅屋（Woodcutter' s Hut）和锯木厂（Sawmill）。为了避免过度砍伐造成中后期没有木材可用的窘境，记得还要在附近建立一座植树工茅屋（Forestter' s Hut）。

石头的取得

只要在石头林立的区域附近建立起一座采石场（Stonecutter' s Hut），就可以进行石头的开采。





开疆拓土

完成了基本建设之后，您是不是觉得领土范围太过狭小，可供利用的土地资源已有不敷使用的现象呢?没错，现在要开始向外发展了，要拓展领土范围有三种方式。第一种是在领土的边陲建造守护塔（Guard Tower）；另外一种方式是派遣先锋者（Pioneers）到领土范围外划定疆土。最后一种则是直接攻占敌人的守护塔(此法详见军事篇)。

使用守护塔

在土地的边陲建立守护塔，当守护塔完成并且有士兵进驻以后，领土的范围将会向外拓展，玩家可以不断地在边陲设立守护塔来拓展领土，然后把处于内陆的守护塔拆掉来回收一半的资源。

派遣先锋者

在工人的选项中指定职业，选择 Pioneers(如果您选取双箭号的话，可以一次圈选五名先锋者)，将游标移至您要划分的领土外，按鼠标器右键命令这些人移动，然后点取选单内的"TAKE LAND"，就可以开始进行划定领土的工作!

占领矿区

通常向外开拓领土的首要工作就是寻找矿石的所在地，并且尽快地将它据为己有。由于土地上的矿石数量有限，所以玩家如果能够尽快地占有地图上的相对多数矿产，在游戏后期，对手的发展将会因为资源不足而大受限制，这时候玩家几乎可以说是稳超胜券了。特别要注意的是，先锋者所占领的新领土最好能够尽快与既有领土连接在一起，并且迅速地建立起守护塔，以避免被敌人所占领。

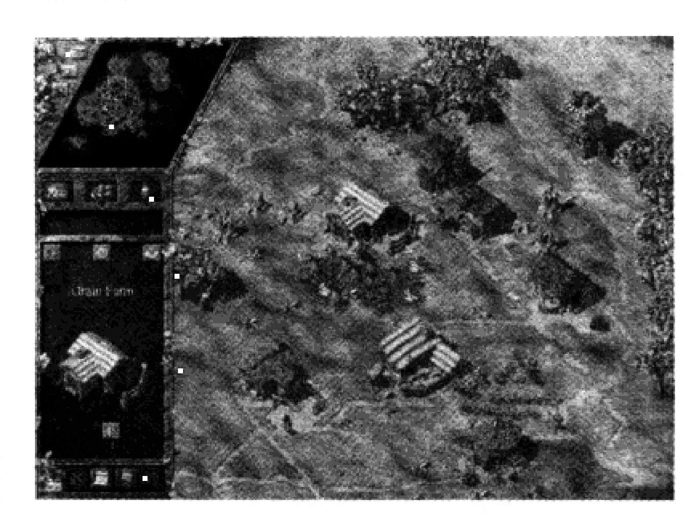
增产报国

完成上述建设工作之后，因为大部分的居民都已经分配到工作了，所以接下来很有可能会面临人手不足的窘况。如果继续建设而没有增加人手的话，就会发生空有设备却没有任何生产的情况。所以在进行各项重大建设之前，不妨先进行增加人口的工作，毕竟人多好办事嘛!

要增加人口就必须设立房舍，房舍有大、中、小三种规格，但中小型房舍（SmallResidence）所占的空间与中型房舍差不多，产出人口又太过有限，所以几乎是不必考虑。要增加人口可以直接建立中型房舍(Medium Residence)或大型房舍(Large Residence)。由于房舍的主要用途就是产出人口，所以在设立地点的选择上比较没有限制，只要在领土内找块可以设立又不会妨碍其它建设或者是工作进行的地方就可以了。

发展食品产业

发现矿藏之后，接下来当然要赶紧开采罗!不过有一点相当重要的是，只有源源不绝的食物供应，矿工们才会勤奋地进行采矿工作。因此在采矿前有一件很重要的工作，就是要赶紧建立起食品产业。由于食品产业和重工业都是旷日费时的重大建设，所以建立矿坑及建立食品产业的工作可以同时进行。要特别注意的是："食品产业的最终产品(例如鱼肉、火腿、面等)，产地所在最好能够距离矿坑区近一点，缩短运送食物到矿坑间的时间，才能让采矿工作得以有效率地进行。



画面上是相当理想的配置情况：谷物田的旁边就是磨坊，磨坊的下方是面包厂。养猪场、谷物田与水厂三者的距离不会太长，而屠宰场紧邻养猪场，屠夫可以就近取得猪只。这样的配置使原料与工厂的距离不会太远，可节省不少运送时间(如果能靠近矿区就更完美了)。

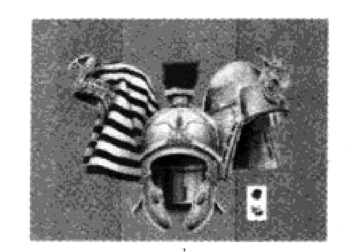
如何生产鱼肉

捕鱼可以说是最简单基本的食物来源，只要在靠海的地方(最好也能同时接近矿坑)建立起渔夫茅屋(Fisherman's Hut)自然就会有渔夫从事钓鱼工作了。

如何生产面包

生产面包的过程就比较麻烦一点了，首先您要先建立一座







谷物田（Grain Farm），特别要注意的是谷物田下方最好保留一些空地，做为作物生产的空间。接下来，在附近建立一座谷物磨坊（Grain Mill），来将谷物研磨成粉。

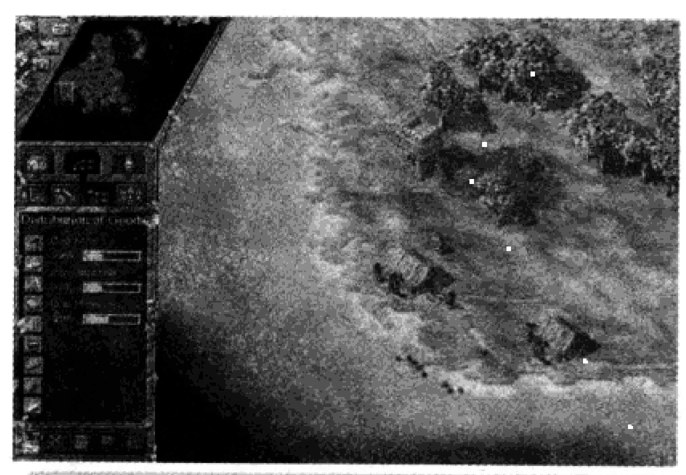
最后，还要建立一座面包厂（Bakery）来将研磨完成的面粉做成面包(面包厂的位置尽可能靠近矿坑)。不过建造面包厂的同时，玩家还需要建立水厂（Waterworks），提供清水以满足制作面包的需求。

水厂的建立

水厂的建立必须靠近水源地，可以选择任何靠近河流的地区，但不可使用海水。最好水厂的服务范围可以包括面包厂和猪舍。

如何生产肉类

肉类生产要等谷物田与水厂先建好，接着再建立一间猪舍（Pig Farm），最后在猪舍旁边建立一间屠宰场（Slaughterhouse），这样子就完成生产肉类的建设了。



请注意画面的左边：在这里可以调整各种物资的分配比例，当某种食物严重不足时，采用其它食物来做替代方案是不错的权宜措施。

食物分配比例

在完成食品产业的建设之后，记得调整一下供应各种矿工食物的比例，这样才算是完成食物的供应。附带一提的是，虽然手册里强调各种矿工有不同的食物偏好，同时所供应的食物会影响其生产的效率，不过在实际操作时差异不会太大，如果不太熟练肉类和面包的生产过程时，建议玩家不妨先多盖个一两座渔夫茅屋，暂时先以鱼肉作为供应矿工的主要食物来维持各种矿产的开采进度。

发展重工业

探勘矿产：当您的领土内拥有矿石区时，就可以派遣地质学家（Geologist）前往探勘矿藏了。

派遣地质学家

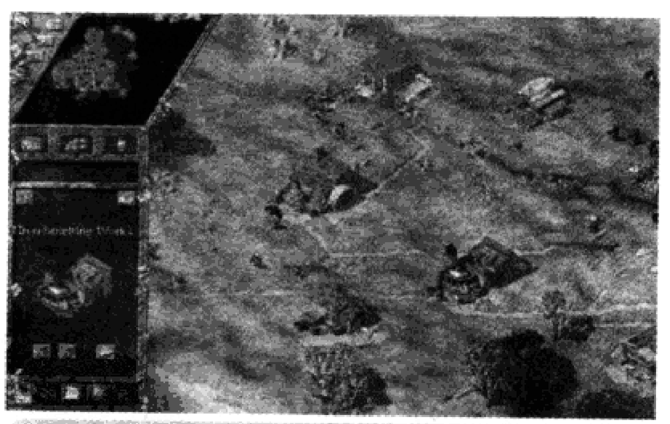
在工人选项的指定职业中点选 Geologist，将游标移动到矿石区，点鼠标器右键命令地质学家移动到该地，然后点一下选单内的"FIND RESOURCE"，地质学家到达定点之后就会很勤奋地开始工作了。

建立重工业区



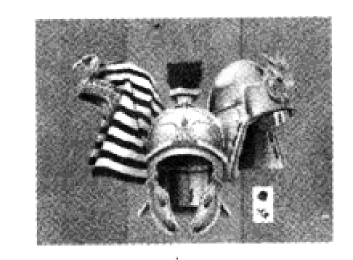
这里是矿区，地质学家在探勘之后，会标示一块木板告知玩者此处藏有何种矿藏，由于矿产是重工业发展的原料，所以重工业区最好能够尽量靠近采矿区。

有了充分的食物供应，接下来就可以全力发展重型工业了，发展重工业最重要的两种矿产是煤矿（Coal）和铁矿（Iron Ore Mine）。此外，不论是冶炼或者是制造武器、工具都需要煤矿，所以不妨在一开始就多设立几座开采煤矿的矿坑。



在炼铁厂的左下方和左上方分别是工具制造厂和武器制造厂。由于工具以及武器的制造都需要铁块，所以这三者的距离也不宜太远。

攻略探险队



工·人·物·语

制造武器及工具

有了矿产后，接下来当然要好好物尽其用，利用这些矿产来生产工具、武器，来充实国力罗！制造工具和武器的第一步骤是先建立起一座炼铁场（Iron Smelting Works），有了炼铁厂以后，工人们会把开采所得的生铁送到这里来进行冶炼（炼铁的同时也需要有足够的煤矿来生火）。

建立工具制造厂（Tool Smith's Works）

当您大兴建设的同时，可以想见的是工具开始面临不敷使用的窘境。比方说当您盖好一间渔夫茅屋，也有足够的人口，可是却没有人执行钓鱼的动作时，这时候很有可能是因为没有多余的钓竿可以分配给您的工人使用。所以接下来的工作当然是建造一座工具制造厂罗！盖好工厂以后，要记得调整工具生产比例（在 Goods 选项下的 Tools and Weapons），这样子工人才会执行制作工具的工作。

建立武器制造厂（Weapon Smith's Works）

顾名思义，武器制造厂是用来制作剑、矛和弓箭的场所。您能够拥有多少士兵，或是各个兵种（剑客、持矛战士、弓箭手）的比例关系，都取决于武器制造场能够生产多少武器，以及您设定的各项武器生产的比例来决定。



物品的生产：一定要到这里来进行调整，不然工人不会为您制造任何工具。利用"↑""↓"来调整数量，右方的长条棒则是用来调整优先次序。

军 事 战 争 篇

训练士兵

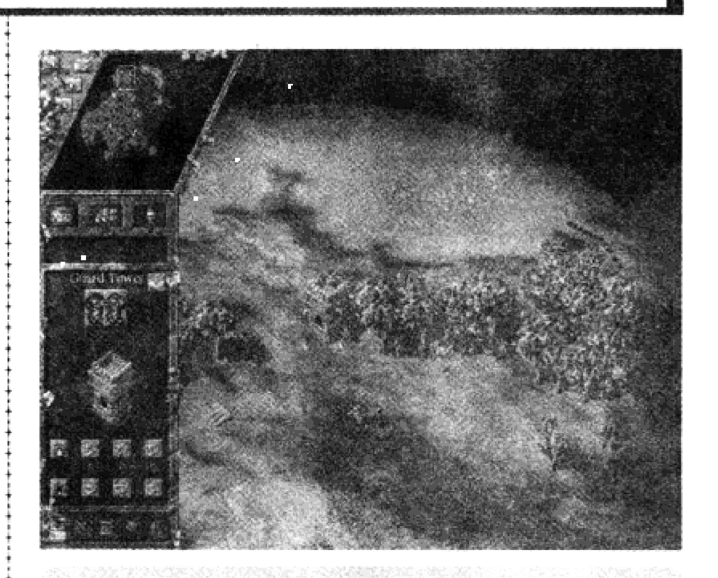
生产士兵的要件是必须拥有兵营（Barracks）、武器和充足的人口。举例来说，当您拥有五只长剑时，只要拥有足够的人口（没有被分配工作的游民），军营就可以训练出五名剑客。

防守

当您的领土与敌人的领土相邻时，最好在边境加盖几座守护塔。只要有下层的一名剑客，再派遣两名弓箭手站在塔顶就能拥有相当的防御能力。至于其它剑客和持矛战士可让他们驻守在守护塔后方，以供玩者灵活调动。

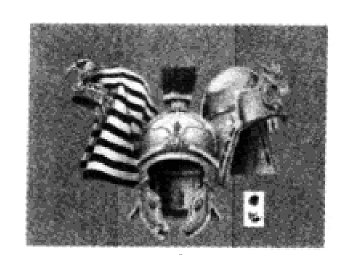
刺探敌情

当您准备出兵攻击时，不妨先派遣间谍前往敌境进行侦察。了解敌人设施的配置情形，才好拟定奇袭计划。不过，当间谍太过于接近敌人士兵的话，会被识破而壮烈牺牲。（对方的间谍亦然）



守护塔：只要有弓箭手驻守，就可以发挥"一夫当关，万夫莫敌"的效果。"+"、"-"可以用来调整塔内兵力的配置。





出兵作战

在《工人物语Ⅲ》中，要打败敌人并不需要像拆除大队般地把所有房子都拆掉，只要攻破敌人军事建筑，如守护塔之类的就可以了。当您派兵攻打敌人的守护塔时，塔内的士兵会出来应战，如果塔内的敌方士兵都被您的军队解决掉的话，那么这座守护塔就归您所有，而且其所看管的范围都会变成您的领土，该范围内原有的敌人建筑会自动被拆除掉，所有在这块土地上的敌方工人会迅速逃离，如此蚕食鲸吞，各个击破，就可以逐步吞并敌人的领土和资源，完成打败敌人 任务。攻击敌人碉堡的军队主要以剑客和长矛战士为主，至于弓箭手在这种近身肉搏中比较难以发挥作用，因此让他们在后方支持或者还是以戍守边疆为主。

使士兵升级

1. 首先您必须要拥有酿酒厂（Winery）以及小型神殿（Small Temple），埃及人则是狮身人面像(Sphinx)。当酿好的酒送到小型神殿以后，可以获得"Manna"值，这个就是士兵赖以升级的基础了。

2、在 Millitary 的"Settlers"选项下，有代表三种兵种的按钮，等到上方的数值到达 100% 时，选择您所需要升级的兵种按下按钮；升级完成以后，就可以拥有更高级的兵种了。



搬运工会将制作好的武器送到军营旁边，接着会有人进到军营内，出来后就成为手持武器的士兵了。



注意左边的选单，在这里可以决定要针对何种兵种提升等级。士兵如果能够获得升级的话，在深入敌境时能够更加有效地发挥攻击力。

神殿、神职人员与魔法

如何获得"Manna"值

先决条件是一定要有酒。酿酒的流程以罗马人最为简单，只要拥有酿酒厂就行了。埃及人在酿酒之前必须要有麦谷来做为原料；亚洲人的酿酒则是以稻米(要在沼泽地上盖 Rice Farm)做为原料，同时必须拥有蒸馏厂来协助酿酒。完成之后搬运工会从酒厂将酿好的酒送到小型神殿（埃及则送到狮身人面像），您就可以获得"Manna"值了。

如何生产神父

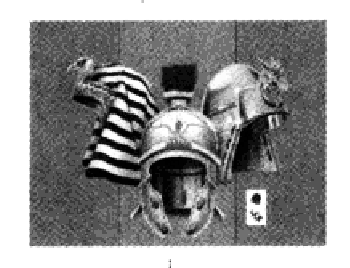
生产神父(Priests)的必要建筑是大型神殿(Large Temple)，埃及人则为金字塔（Pyramid）。大型神殿建立完成以后，每五分钟可以生产一名神父。神父的主要用途就是施展法术，关于各个种族所使用的法术，读者可以参照使用手册的说明。不过笔者以为还是用士兵直接攻击最有效。

海　外　殖　民　篇

在某些关卡里头玩家必须要远渡重洋，到其它的岛屿上开疆拓土，如果所要前往的岛屿上已经有居民的话，或许可以使用武力强行占领，如此一来领土的拓展和资源的取得都可以顺利地完成。不过如果前往的岛屿是一座无人的荒岛时，要如何开始建设呢？

1. 造船：在《工人物语Ⅲ》的世界里头，没有疯狂的上帝可以为您填海造陆，所以想要远渡重洋还是得老老实实地造船才行。首先在靠海的地点建立造船厂（Shipyard），造船厂完成后，再选







第一次使用造船厂一定要先 Set Place to Bulid，然后才可以进行造船的工作。

取造船厂。首先设定好造船的地点，接着就可以决定要造什么种类的船只了，我们先选择建造运输船（Transport Ship），以供待会儿运送人员之用。

2. 派遣先锋者前往宣示主权：造好运输船之后，派遣先锋者上船，抵达荒岛后，让先锋者下船（Unlcad）并下"Take Land"命令就可以进行划分领土的工作了。



装卸货码头的使用跟船厂相同，要先 Set Place to Bulid（红框上头的帆船符号），下方的上、下箭头符号用来调整各种物品的运送数量，如果设定成无限，货轮会不停地来回于两地之间。还有一点很重要，记得设定目的地（x3 左边的按钮）。

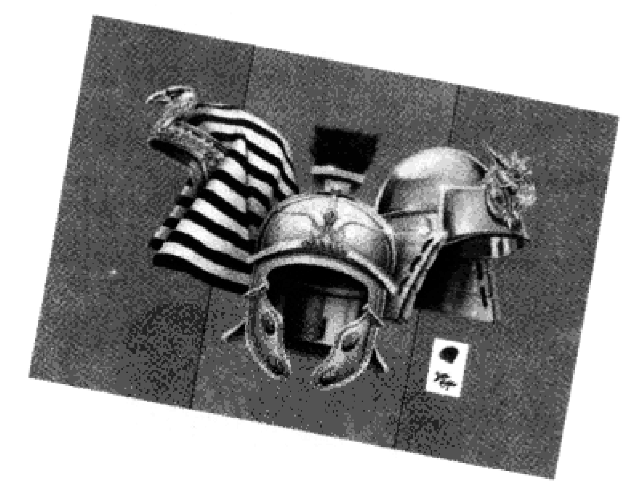
3. 运送物资：想要跨海运送物资必须要拥有货轮（Trade Ship）及装卸货码头（Landing Dock）。货轮的制造同样是在造船厂中进行。第一次使用码头和造船厂类似，您必须先选取地点（Place Dock），然后将指针往码头前方的海面一点就成了。接着是设定各种物品每次运送的数量，木材和石头可以多带一点，其它如锯子、斧头、十字镐等工具也不可少，空有材料而没有工具，工人是无法工作的。设定好准备要运送的物资之后，接下来就要设定目的地了，目的地当然就是我们准备要加以开发的荒岛罗！选择好目的地之后，画面中间会出现一条路径，之后货轮就会自动执行运送物资的任务了。

4. 将先锋者转为工人：在"Settlers"选项下的"Occupations"里头，右下角的图像正是用来让先锋者转职为工人的。当先锋者在划分了相当范围，足以用来进行基本建设的领土之后，就可以将他们转职成工人待命了。

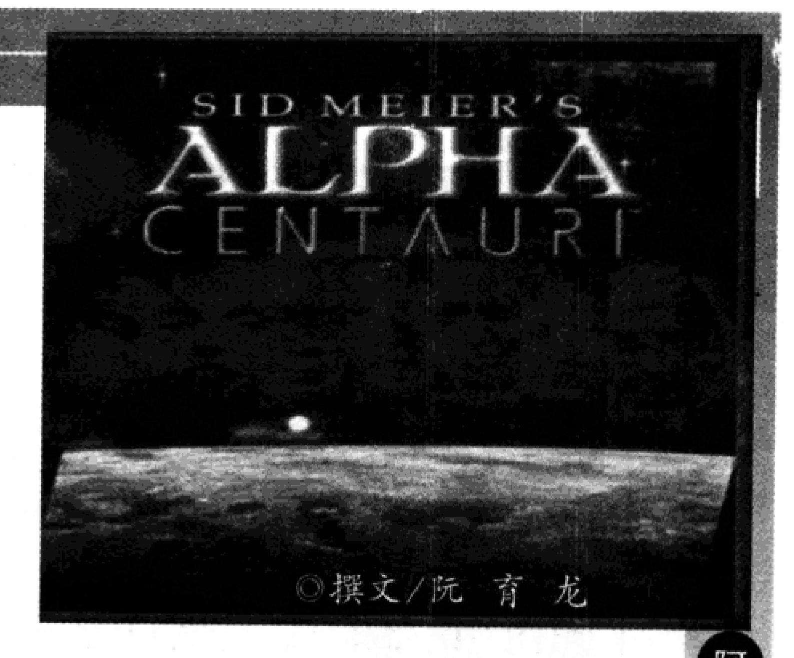
5. 从事基本建设：在开发殖民地的初期，物力维艰，不管是人口或物资都十分的稀少。因此第一步的建设最好是先盖一座中型或者是小型的房舍（Residence）来充实人口，接下来的建设发展就如同前面所叙述的步骤一样进行。有了基本的木材和石头来源以后，就可以调整商船运送其它物资的比例，不用再从母国运来这两样物资，不过初期的发展仍然相当仰赖母国提供各式工具，这些物资的比例不妨调高一点。

结语

本文主要的目的在于提供新手上机指引，并补充手册上不清楚的地方。因此在一些进阶建筑以及各种族的器具、特性上并没有多加着墨。事实上，游戏的人工智能不太高，只要掌握抢占资源的先机，以及使用人海战术两大基本原则，要打败计算机并不是一件太困难的事情。如果玩家还想要更进一步了解游戏细节，或是有野心进军网络世界，敬请参考"新游戏时代"于四月份推出的《工人物语 Ⅲ》攻略集。







前 言

欢迎玩家向《阿尔发新文明》(ALPHA CENTAURI)挑战!想要在这一片浩瀚的数据库里做个整理,并不是一个容易的事,但我们可以从一般的"富国"与"强兵"两部分着手,以缩短学习曲线。为避免与操作手册上所述部分重复,笔者会尽量作出不同角度的诠释,以便与游戏手册稍做区分;当然也会尽量讲清手册里未加强调的重要部分。不过以下所使用之游戏中文名词方面,翻译将尽量以中文操作手册译文为主,以避免玩家使用时不必要的困扰。要记住:这是一款回合制的游戏,不必急着下命令也可以进行。多从说明手册中的只字片语中揣摩当中的秘密,说不定会有一些额外的发现。

阿尔发新文明

源 起

《阿尔发新文明》叙述的是人类进入太空时代之后,在执行代号"联合"(Unity)的殖民计划时所发生的插曲。这计划尝试将足够的人类与补给装备运送到阿尔发人马座的"开纶"(Chiron)星,并打算在这颗与地球环境相仿的星球上进行殖民。不料太空船却在计划执行途中发生反应炉故障而导致过度毁损,不但无法与地球通信;并且有许多不同的登陆舱分散在世界各地;随着时间过去与不同的理念组合,而逐渐开始出现派系(Faction)林立的状态。这些派系间所衍生出不同的变化,遂构成这片新世界中的各种势力。

派 系 种 类

由于《阿尔发新文明》的故事设计,导致冲突的并非种族而是以派系为主,所以我们必须先从各派系间的起始差异谈起。一开始的时候,每一种派系本身都有其特殊之属性,这些属性影响着游戏后续的发展。不过由于科技发展几乎同时主宰着"富国"与"强兵"的发展速度,有些甚至是结束游戏的必要条件,因此首先要理清的是各派系对科技的影响。在《阿尔发新文明》中共有七大派系,每派系都拥有一种基本的起始科技与特有的能力,在此将之简述如下:



盖亚之女(GAIAS STEPDAUGHTERS)

典型的环保团体。发展与生态有关的科技,一开始便拥有半人马星系"生态学"(Centauri Ecology)科技,并与该行星原生物种互动能力较高,相较其他派系更能顺利通过真菌(fungus)或氙菌(xenofungus)。除了能取得额外的营养物质,更可以发展控制智虫(mind worms)为己作战,不过整体来说在军事方面的发展能力较为薄弱。





人民公社(HUMAN HIVE)



国家资源便于统筹管理运用，且起始拥有“忠诚原理”(Doctrine: Loyalty)科技。对发展军事相关产物相当有利，不过可惜的是在经济发展方面较为落后。

摩根工业(MORGAN INDUSTRIES)

典型商业导向的组织集团。拥有“工业基地”(Industrial Base)的起始科技，不仅如此，一开始所拥有的能量额度较一般派系高。并能够在从事商业行为时获得额外红利。

斯巴达联盟(SPARTAN FEDERATION)





军国主义。拥有“行动力原理”的起始科技，能够免费开发原型机。不过在发展工业方面显得比较落后。

上帝的信徒(THE LORD'S BELIEVERS)

保守的宗教团体。拥有“社会心理学”(Social Psych)起始科技，虔诚的程度甚至在发动攻击时会对敌人造成额外伤害。能抵抗侦测队的侦测。不过由于对科学产生怀疑，所以研发能力较为迟缓。

和平武力(THE PEACEKEEPING FORCE)





延续原本地球上的联合国精神，拥有“生化起源学”(Biogenetics)起始科技，能够吸引精英加入阵营，不过由于体制的关系整体效率不高。

星球大学(UNVERSITY OF PLANET)

具有科技优势与研发精神，拥有“信息网络”(Information Networks)起始科技，在建立新基地的同时会直接拥有免费的网络节点。不过由于缺乏伦理精神，在某些情况之下容易导致人民暴动。

入 门 派 系

选择适当的派系作为起步会缩短很多努力的时间，不过后遗症也会在游戏后期逐渐浮现出来。既然这款游戏是以科技研发做为导向的，笔者建议还是以“星球大学”为上手派系比较恰当。

开 始 进 行

一开始的时候您拥有一部登陆艇，降落在地表后就会建立第一座基地。在为基地命名后，会在原地表上搭建一座建筑物(图1)；上有其基地名称-“幻影城”与基地生产对象殖民舱(Colony Pod)的数据。如果有托管的话还会再出现总督托管：殖民舱(Gov:Colony Pod)的数据(图2)。

要注意的一点是：刚开始的时候您所能看见的区域等于基



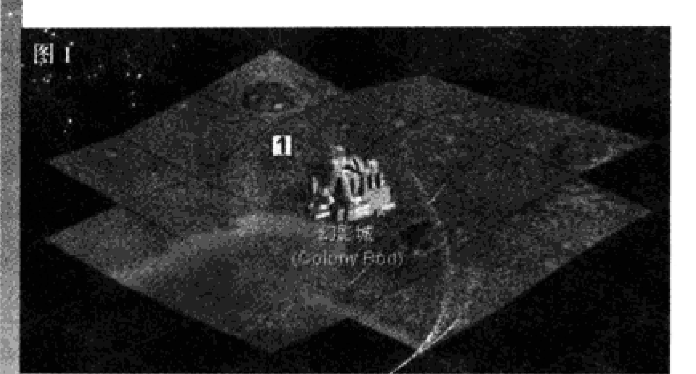


图 1



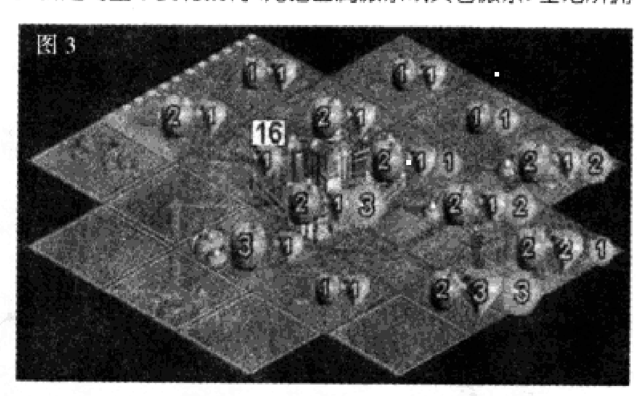
图 2

地能控制的范围，这范围指的是以基地区块为正中心，向外且向左右延伸各两个区块后，排除四个对角所构成的 21 个区块。要记住这个范围，以便换算建设其它基地时适当预留空间，才能以快速武力支持且避免资源重叠无法使用。

在中央区块上同时会叠着第一支可以移动的行动单位－“侦查兵”(Scout Patrol)。利用这只侦查兵向四面八方展开探索，以便打开视野并同时在殖民舱完成前找寻适合建造第二座基地的地点。

资源搜集

如何判断是否为建设新基地的合适地点？最基本的第一步就是尽量不要和既有(无论自属派系或其它派系)基地所拥


图 3

有的范围重叠(图 3)。这样邻近双方基地才不会互相争夺资源；同时也不会浪费有限的领土；更不会在未来发展上受限制。

第二步是尽量选择靠近河流或海岸的绿色区块，这表示降雨量大且起始资源较丰富，基地也容易快速发展。原则上基地会从所属区块范围汲取资源，这些资源共有绿色营养素(Nutrients)、蓝色矿物质(Minerals)与黄色能源(Energy)三种

图 4

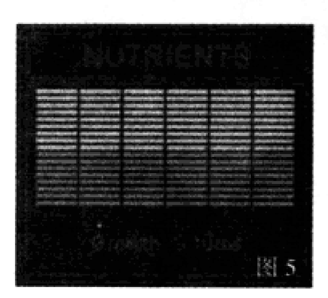


图 5

(图 4)，分别控制着玩者的人口粮食、建造材料与代用货币。根据经验，如果要快速发展人口的话，营养储存槽存满与否相当重要(图 5)，因为每存满一次，基地就会增加一名人口。而剩余量将会成为后期作战补给上的一大难题(图 6)。因为同样的资源必须同时提供基地内需与外派部队，而这样的耗用往往必须时常加以监视调节。

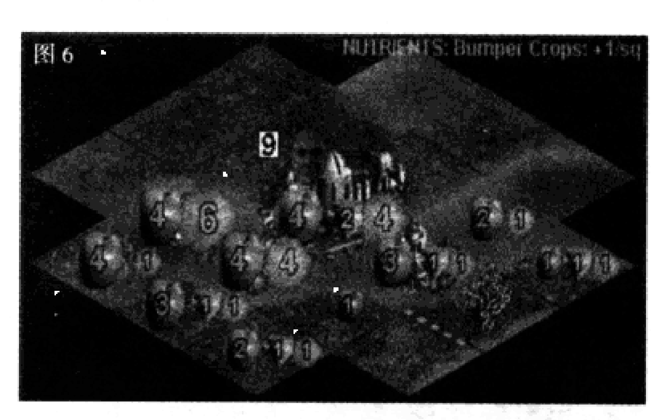
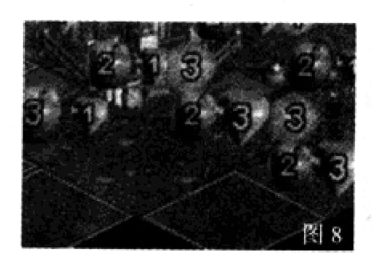


图 6

这里有个手册上未强调的叙述：和《文明帝国二》一样，你可以试着调整区块里的人口来变更取得的资源内容。如图 7 中所示：您在这个区块可以搜集到 1 个营养素、1 个矿物质与 0 个能源。第一次点选这个区块之后，位置上的工人会消失。当您再移到右上角的另一个区块点选时(图 8)就可以搜集到 2 个营养素、3 个矿物质与 3 个能源。这意味着移到新地点会增加 1 份营养素、2 个矿物质与 3 个能源资源。这样的调整


图 7


图 8





可以让玩者快速控制更新的收入内容；不过其效能仅限于此基地而已。如果可能的话最好还是尽量发展科技来增加附加资源的取得，因为这才是治本的方法。

改 造 地 形

改造地形能增强单位区块所能带来的收获，不过由于种类与方式非常多，一一加以调整控制的话会增加许多操作上的繁复。建议您将整地器(Former)设定为自动模式以便减轻负担。经过实验证实，效果的确比较好。如果要重点强化某特定基地的话，可以将整地器设定为隶属该基地，然后再选择"自动改善母基地"(Autoimprove Home Base)要求它先行处理该基地范围内的区块。如果要依据政策重点调整基地的话就需要自行控制。

无论是陆地用或海洋用的整地器都可以多制造几台，以避免遭受到战火波及导致减缓发展速度。在敌军的作战观念里面以空优武力攻击整地器也是其重点之一。

另一个重点是利用整地器建造四通八达的道路(图9)。玩过《文明帝国》二代的玩家都知道，只要完成足够的道路连结各基地，就可以在各基地间部署适当的快速打击部队，一旦战事发生时，可以随时调动加以围剿与支持，而不会在单一基地里过度屯兵。这样做在攻击上具有效率；而在防卫上也比较经济。虽然在基地里的防卫属性会比较高，但是与备而不用时所损耗的资源比较起来，还是拿来研发新单位的原型机比较有价值。当然，想训练出老练的单位必定得多次派遣出征以累积经验，因此更需要能通畅地移动。

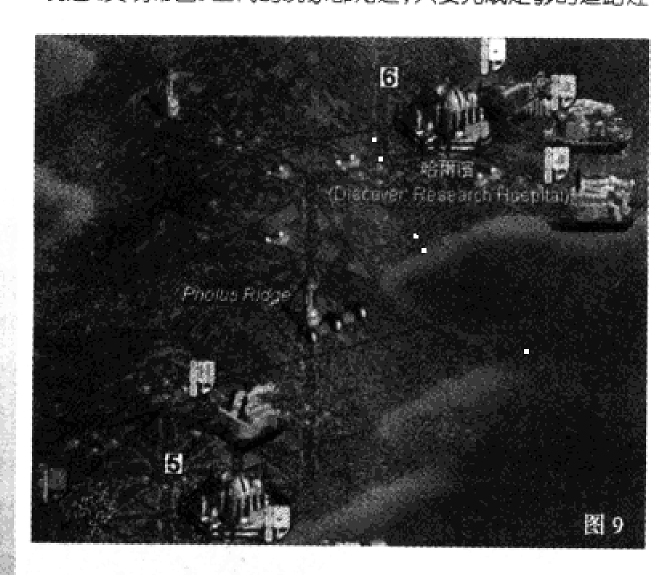


图9

科 技 研 发

科技在建立基地之后就会自动开始进行研发，这是获得新式武器与设备且汰旧换新的机会；也是完成游戏的不二法门。这些计划中约有高达三十二种"秘密项目"(Secret Project)的开发计划，虽然要投入许多人力、物力去研究，但是的确会让您在许多地方超前其它派系。每当玩者研发完成一项新科技的时候，不但拥有外交上使用交换科技的筹码，开发新武器或设施的能力，同时也可以调整未来研发方向。

要注意的是人口数目与研发速度似乎成正比，所以初期科技的研发要先以能够建设增进人口数目限制或提高人口成长率的设备为主，例如托儿所(Children' s Creche)、哈伯复合体(Hab Complex)、圆顶社区(Habitaion Dome)等等，不要一开始就从事太长的秘密项目开发。虽然您着手开发可以让其它派系警觉或敬佩，但是动用的人口与资源太少只会无限延长完成的可能日期而已。中期科技研发重点是武器方面，末期科技研发重点才需要着重于秘密计划与一些与增加营养素或人才有关的部份。

强 化 科 技

科技的取得可说是游戏的重点。除自行研发与交流外，玩者必须尽量派遣海陆单位抢占遍布星球各处的联合号补给舱(Unity Pods)。这样做虽然在搜集过程中可能遭遇到无法预期的变化(如发现资源、遭到隐藏的外星生物攻击、或地壳变动等)

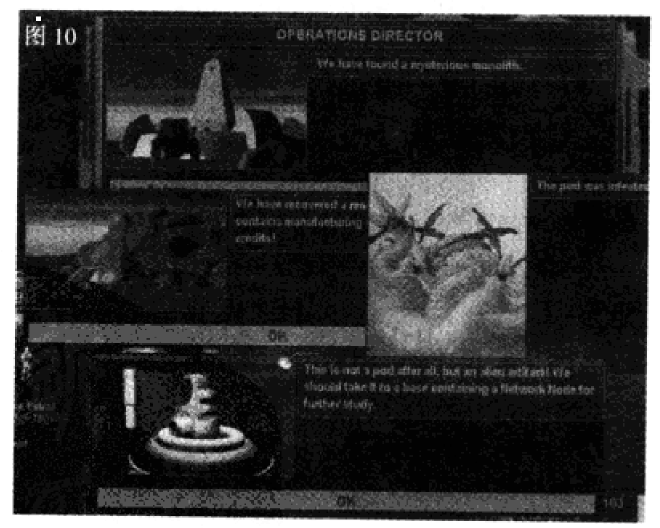


图10



（图 10），但是也有可能透过拿回来与自己的网络节点连接研究的外星人工品(Alien Artifacts)而学习到新的科技。整体来说代价还是很值得的。

游戏里对科技研究的默认值是“盲目研究”，协助您不必逐一指定下一个发展的目标。只要选定发展方向就会随机设定。如果玩者需要快速浓缩发展的演进的话，可能要动手把这个选项关掉，然后用最短路径取得想要的发展(图 11)。


图 11

在科学方面的成就是值得投入的，但是在技术方面相较起来就显得好处理多了。在开发出新科技的时候，往往会同时在技术方有些许突破，只要稍微留意一下新规格的原型机(Prototype)（图 12）所能带来的效能就可以了。这些武器或设备方面的突破不大，大多是增加其效率或火力。倒是一些如空降等能力的加入，才会带来比较大的战术变革。原则上还是建议您多多投入资金开发，不要为了省一些费用而减少了选择。

图 12

基 地 管 理

每一座基地的管理都有许多模式可以遵循。在叫出“基地控制”(Base Control)窗口之后就可以轻松选择。基地控制最重要的三大项应该是资源分配、人口状态与管理趋势。玩者可以试着变更画面中央的资源多功能显示器上（Resource MFD）工人或人才所处的区块位置，看看究竟会发生什么改变。这些所谓的人民共可分为“工人”（Works)、“人才”(Talents)、“游民”(Drones)与“专家”(Specialists)几种。其中工人为基本组成元素，分布在每一区块搜集资源。而取消游民的工作虽然减少收入，但是却可以降低一些不满的冲击，这在游戏后期相当有用。至于专家则有更多的种类，不过最大功能倒不是它带来的效果，而是因为其职业能够有效中和一些游民的数量。

人口状态最需要注意暴动(Riot)的产生。当游民数大于人才数时，依序会中断科技研发、降低生产力、甚至会破坏建筑物导致巨大损失。解决方式是－适当解除一些工人的工作以换取专家来中和比例、派遣军队前往镇压、或是调整社会工程(Social Engineering)中关于超自然力的部份。如果不尽快处理的话，游民增加的速度与影响力在游戏后期会逐渐增大，增加不少管理上的困难度。如果游民问题真的严重到阻碍整体发展，不妨加盖一些像“雷射影像戏院”（Hologram Theatre)、“大众娱乐设备”(Recreation Commons)等设备吧！

当玩者拥有一个以上的基地时，您便可以适当地进行任务指定发展趋势。要参考的部份包括基地所在位置、基地人口等等。当然每座基地都应驻防基本的防卫武力，而且必须先完成基本建设，以免受命生产却因硬件不足而受限。

最后以基地距离前线的远近做参考：位于前线的基地应该以“强兵”为重，生产军事攻击与防御单位为主，而位于后方的基地则先以“富国”为目标(图 13)。后方的基地还可以再以人口数量做区别：人口稀少的基地要戮力吸引人口扩增容量。人口众多且生产效率高的基地则得以承制秘密计划、或着手开发基础新科技。

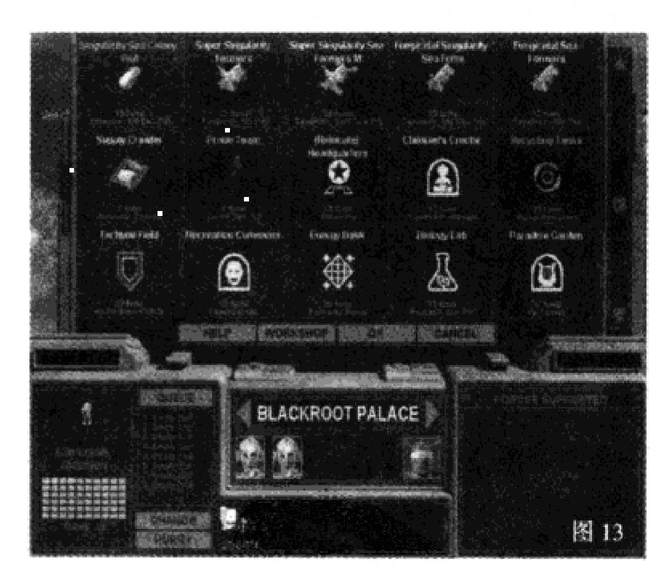


图 13



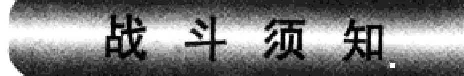


图 14

EXPLORE DISCOVER GOVERNOR BUILD CONQUER

基地控制发展趋势除了自行设定之外，还可以选择“总督”(Governor)(图 14)代为托管。玩者必须指定托管发展方向，这些方向分为“探索”(Explorer)、“开发”(Discover)、“建设”(Build)与“征服”(Conquer)四种。“探索”偏于生产侦查(Scout)、殖民(Colony Pod)与运输(Transport)单位；“开发”的重点在于新科技项目研究与探测队(Probe Teams)的派遣；“建设”指再强化基地基本设施；而“征服”则是研制军事单位来进行攻击与防御。经过实验这些委任模式已经可以信任，玩者可以选择其一来协助您简化进行游戏时的操作程序。托管只是避免基地数量太多时，必须逐一加以调整所造成的不便。只要根据其领土扩展状况设定，再定期做做微调就可以了。

在建设的时候尽量以增加人口与提高防御为主，等到成熟之后再开始进行一些机能性的设备开发。不过像“球体处罚室”(Punishment Sphere)这种东西弊多于利；不建议在游戏前期建立，或许等到后期再试试看吧。



战斗须知

在攻击或防御方面，我们都知道要充分利用地形影响来进行作战(图 15)，在游戏中要懂得利用掩体、制高点等

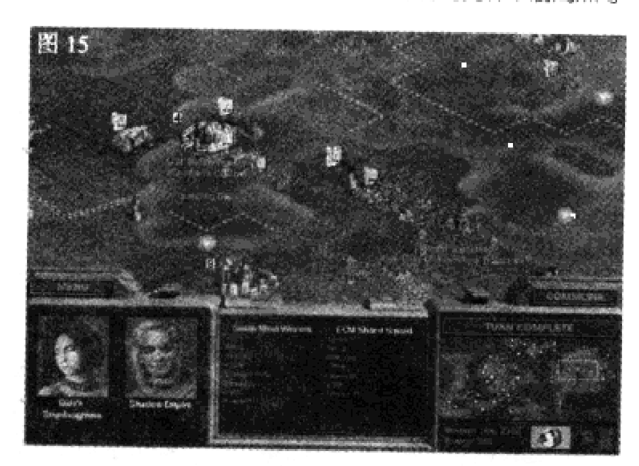


图 15

等特殊地形。掩体是指像真菌一样的掩蔽物；尽量把部队藏在真菌里面以躲避侦测且提高防御力。不过缺点是－这种方法在面临原生性的疖(boils)攻击时反而会导致更大的损失。至于盘踞制高点则是在使用投射部队(如炮兵等)时，能发挥更大威力，这种威力越高越强。其它比如石地方面效果也不差，至于平地则留给机动化部队以便发挥其快速打击力。

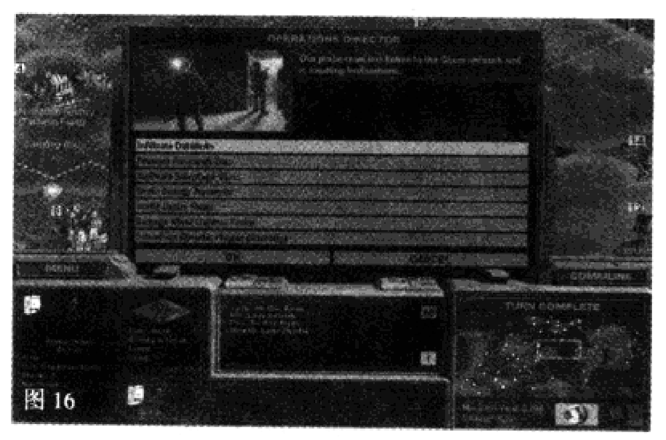


图 16

探测队(Probe Team)的效果并不太好(图 16)，如果是出发基地与目标基地相当接近的话还可以偶尔用用，不过不小心“露馅儿”的话－可就丢脸了。

累积战力

每一单位进行作战之后会累积经验值，由于经验的多寡可以分为许多等级。要记住：身经百战的老兵有时候会比强大的菜鸟来得有价值，等到成为“精英”(Elite)等级之后，更需要时刻加以维护。您可以将部队移动到石碑(monoliths)以便利用他们修复受损的部队或是加以提高其作战等级…，不过他们有时候也会毫无反应的。

一些部队在适当的时候最好是把握住每一个升级(图 17)的机会，尽管是幅度不大的变动，也免去了不少重新调派或生产的程序。除非是已经不合时宜的单位，否则还是以升级取代淘汰比较好。

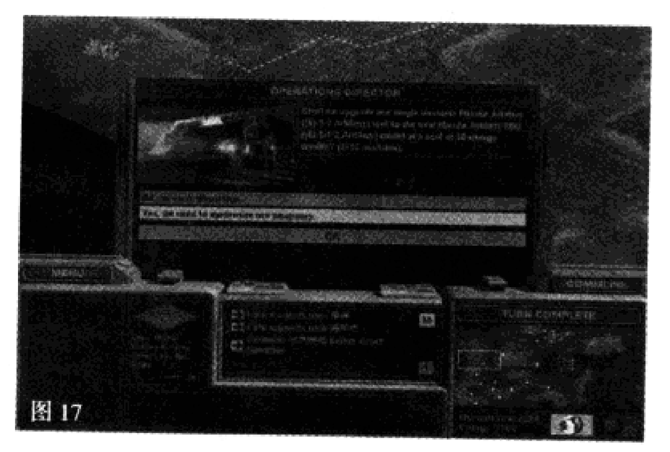


图 17



运 输 与 补 给

船运是不错的主意，玩者可以透过升级运输舰来加大移动速度、承载数量与防御能力。在自国水域布署适当的巡弋部队是有必要的，而护航行为也应该视为理所当然。其实补给行为在游戏中虽然存在，但效果不大。由于计算机设定每个基地间的距离并不远，所以补给行为没有想像地重要。只要随时回基地维修就可以了。

使用空中部队自动移动时，如果路线经过自军或友军的基地则会自动停止。这样做虽然可以避免油料耗尽，但是对快速作战没有好处，玩者不妨稍加留意以免延宕整体战术。

资 源 回 收

在游戏后期资源回收似乎逐渐显得重要。过多的部队不但操作繁杂不易管理，而且耗用太多资源，会拖垮人口发展进而严重影响积分。除了主战线之外，其余的单位都可以就近移入基地执行回收。要小心选择回收而不是选择自爆，否则可就损失惨重了……。

外交模式(Diplomacy)

不可讳言的，外交模式也是这款游戏的重心之一。孤立主义在这款游戏里虽然可行，但却并不容易维持。在领土扩张至某个程度的时候，玩者必定会与其他派系单位进行频繁的接触，一旦接触就可以与对方取得通信。从事外交的方式是透过主画面右下方的通信连结(Commlinks)(图 18)与其它派系展开对话。玩者可以使用远交近攻或驱虎吞狼的方式扩张领土，而彼此的相互关系—例如世仇（Vendetta）、停战(Truce)、条约(Treaty)与协议(Pact)…等等－都会在上面显现。

图 18

沟通的内容大致可分为以下几种：

1. 联盟（Alliances）：结成同盟以军事行为对抗共同敌人或避免彼此产生争端。
2. 宣战(Declear War)：开启战端。
3. 要求撤军（Demand Withdrawal from Territory）：要求对方在领土范围内的单位撤离。这种情况通常是在经过对方领土时会以紧急通信告知，如果持续太久会伤害彼此的关系。相信您也不喜欢如芒在背的感觉吧！
4. 科技交流（Exchange or Trade Technology）：以自身研发的科技与对方交换。这一点通常值得鼓励，因为透过彼此交流可以缩短开发时间，同时比起其它封闭派系的科技更容易向前推进。除了一些重点科技可能要稍微缓点释出之外，或是价值差异太大不划算，否则应该尽量广结善缘。除了科技交流之外，还有可能用其探索地图(World Map)或者是能源作为筹码。
5. 提供单位或基地（Give Units and Bases）：要求对方提供单位或基地，形同割地的要求。
6. 借贷能源（Lend or Borrow Energy Credits）：能源在本星球的意义相等于货币，此指借贷能源。
7. 结成兄弟（或姊妹）之邦（Pacts of Brotherhood – or Sisterhood）。在经过密切沟通之后有可能愿意结成兄弟（姊妹）之邦。结成之后可以开始要求对方让出某些重要位置的特定基地供玩者使用，如果对方不愿意，便以准备废除结盟的态度加以威胁。通常在玩者无与伦比的武力进驻压力下，这种方式大多可以顺利成功。如果再不行就只好诉诸武力了。
8. 和平(Peace)：交战阵营签署停战协议。
9. 要求在行星议会时的投票(Request for Votes in Planetary Council)：提出要求，在哪些特定议题上应该会有哪种特定反应…等等协助的讨论，例如为自己所提出的法案寻求支持等等。
10. 赔偿损失以便改善观感：花费一些费用来改善彼此的评价等等。

通常在外交上提出的要求都会得到适当的响应。这些反应包括对方开出的条件、对此建议的驳斥、拒绝继续沟通讨论等等。当然恫吓也可以透过外交进行，例如强调自己武力之强大而要求提供科技或基地等等。有趣的是：当玩者的大军进驻对方领土的时候反而能以战逼和，为您带来某种程度的利益，当然也会带来一些信用方面的损失。

外交模式推向极致就是星球会议（Planetary Council）的诞生。有资格担任星球总督就是开始享用一些特权垄断的开始(图 19)，例如主动召开议会等等。最好是在平日就适当地



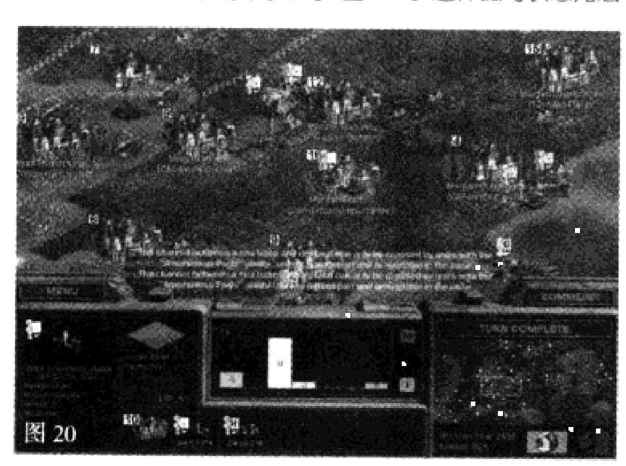



图 19

阿尔发新文明

搞好与其它议会成员间的关系，如果玩者不愿意分享出适当的科技或是支付费用时，只好以武力胁迫议会成员与您签署兄弟或姊妹之邦，然后用随时废除来要挟他投你一票。这种方法也会遇到一些不惜一切牺牲，一定要维护自国尊严的基本教义派而徒劳无功。如果还是无法忍受他们的拒绝，那么干脆挥军攻陷他的领土，把他抓过来封在球里吧…。虽然有点残忍，但如此一来他连投票的权利都没有了。

议会里的讨论有一项需要注意的地方："融化极帽"（Melt Polar Caps）这一项决议会导致全球温度提高造成海平面上升。这种效应不只会影响滨海的基地，连位于内陆的基地都会受到影响而变为孤岛（图 20）。这种孤岛状态无法


图 20

使用陆地部队加以攻击，同时因为水面太过于狭窄或未与其它海洋连接，无法使用水面部队进行攻击。就算使用空中部队歼灭敌人，也没有办法出兵加以占领，这样会使得统一的进程受到阻碍。如果您要自保不妨选择同意，倘若玩者想出兵的话最好是加以否决。喔！水面升高的时候同时会引来原生物的反扑，有时候她们聚集的数量连您 驻军都挡不住，一旦防线溃决，基地设备就等着被大肆破坏了。

在进行外交的时候要特别注意言行，如果玩者的正直度有问题或声名狼籍，在后续的提案或合作等方面恐怕很难获得其它派系的认同。除非确认要以武力取得最后胜利，否则还是尽量维护形象才是。

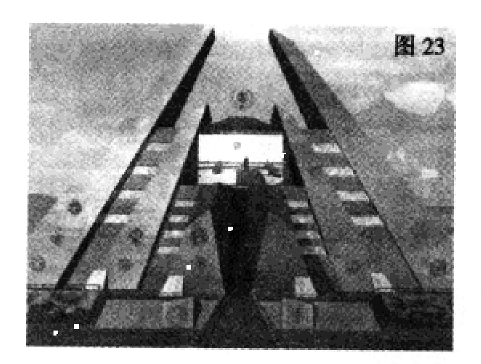
结 束 游 戏

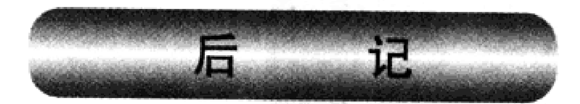
当您通过议会"由我代表进行联合执政"（Unite Behind Me as Supreme Leader）的议题（图 21），以取得整个星球的统治权（图 22）之后，虽然此刻取得了外交胜利，但是还是可能会有人反对到底，而导致玩者无法完成游戏。这时候必须着手完成开发重点－秘密计划中的"本星之音"（Voice of Planet）与"超凡入圣"（Ascent to Transcendence）；直到把人类推向下一个阶段才算完成科技胜利（图 23）。如果在推进过程中遭遇到顽强的抵抗的话，建议玩者大量使用传统军刀式导弹来开路，然后再用地面部队正面推进，这样可以缩短进攻时间（至于另一种本星爆破弹则因后患无穷在此暂不推荐），这是取得武力胜利的不二法门。



图 21


图 22


图 23



后 记

《阿尔发新文明》并不是只靠武力征服就可以完成的游戏，它同时也没有固定章法可遵循。除了上述该注意的几点之外，还有很多的可能性等待着玩者去发掘，毕竟这是相对的而不是绝对的游戏。或许它采用积分制的方式保留了一些想像空间吧！为了取得更高的评价，这一切追逐都会成为无比 趣味。由于发行时间的差距，国外网络上除了最新的更新文件之外，也已有许多讨论这款游戏的网站。其中有部分还颇有参考的价值，有兴趣的玩家不妨亲临参与学习。



無盡の宿命

守護者之劍外傳

攻略探險隊

最完全攻略

◎撰文/叶文明

前 言



话说小珍在古梅罗城，为了救助居民却遭到修特误会，虽然最后与了解了真相的修特一起打倒鬼花，但是心灵受到的创伤却不是轻易能抚平的，看着一直道歉的修特，小珍还是决定离开这块伤心地。走到镇外却巧遇神斧乔治，乔治看出了小珍心中的彷徨与伤心，开口问她有什么心愿，小珍却无言以对。神斧就提出一个建议：让我送你前往梦幻的国度！找寻你，也找寻一切的答案……。小珍一想，也实在不知要何去何从，于是同意乔治将其引导至梦幻的国度；就在话一出口后，四周的景色开始变化……。

在漆黑的森林中，一位身受重伤的老伯匆匆而行，很明显是在逃避敌人的追赶；但在路边发现一只饿死的小鸭子，想一想自己的状况也没有办法讨救兵，老伯就对着鸭子施展复活魔法并且要求神灵赐于其智慧。虽然在重伤的情况下，法术还是成功了！复活后的鸭子立刻就拥有与人类沟通的能力，而老人加曼就对它说："帮我去找勇敢善良的人来。"看着鸭子往城镇 方向急急跑去之后，老人才又继续找地方疗伤（他好像不怕鸭子回来会找不到他）。

小珍到了梦幻国度之后，由于漫无目的便四处晃荡。这天经过城镇的某个角落时，看到三个小孩在欺负一只鸭子，看不过去的主角就冲过去了："你们这群小鬼竟然这样糟蹋食物，我实在看不下去了。"由于摆出一副来头不小的架势，三个小鬼就被吓跑了，但是"战利品"实在是没什么肉，我们充满"正义感"的小珍只好将其放生。逃出生天的小鸭子却因这救命之恩而感动莫名，认定小珍就是老人所要的"善良而勇敢的人"，回头力邀小珍跟他走，反正原本也是漫无目的，主角就跟着小鸭朝着森林前进……。



无尽的宿命

第一章 危机

进入森林之后，往前走再向上弯就可以进入洞窟之中，小鸭就在洞口等待着小珍。被引导进入深处时，在沿途可以看到不少成人书籍（这不是18禁游戏，所以不能捡起来使用），沿着通道走到底就可以发现书籍的主人—吉曼，正在这里喘气。发现小珍之时，吉曼以为是敌人派来的刺客，就开始了一段相当莫名其妙的对话，直到旁边遭到忽视的小鸭来证实身份，这种各说各话的状况才停止。但是当老人要求小珍将之扶起时，竟然"不小心"地将手伸到女孩胸前去了，爆怒的小珍当场就将他海扁一顿，虽然经过老人言不由衷的道歉，小珍还是掉头就走。

岂料一走出洞窟，老人在后面就以相当高的速度追过来了，余怒未消的小珍立刻问他是不是想要让手臂被折断。老人可怜兮兮的表示，他是被仇家逼的。话犹未完，敌人就出现了。经过对话，老人为了要保护小珍她们，表示愿意束手就缚，换取她们的安全。但是这两个变态的家伙却执意要找小珍的麻烦，还出手欧打小鸭子（虽然小鸭子的防御力是∞，不管怎么打都是毫发无伤），但是这种举动还是惹得猫女不悦，而出手教训她们。这是第一场对BOSS战，而且对方还有两个人，玩家最好在出洞窟前先吃药回复HP，并且先将其中一人解决掉，这样会比较有胜算。

将两人打跑了之后，小珍回过头来却发现老人也陷入昏迷状态了，在无可奈何的状况下，只好先将其拖回城镇了。在镇长家中疗养了三天之后，吉曼的伤势还是没有起色，担心的小珍跑来询问目前的状况如何，镇长坦承说自已的能力不足，要小珍到隔壁的"加贝尔镇"去找一位叫"亚克"的医生，并写了一份介绍信让她带去（在此发生一段剧情，由于小鸭子没有姓名不太好叫，所以小珍就帮它取名为"修特"；虽然百般不愿意，但是小珍"御意见无用"下，也只好忍了）。

"加贝尔镇"只要出了"莱格特镇"后一直往森林的西北方前进即可，但笔者建议先在镇中买些回复用的补给品，而装备品可以等到下个城镇再说。在加贝尔镇的街上，大家讨论的都是魔女森林的事，最后终于在镇西找到亚克的家，其人却好整以暇地在作人体素描。看过镇长的介绍信，医生表示自已只是一名兽医，并且强制自己那两个自变的徒弟—雷布和库马，保护小珍前往魔女森林（在此笔者要先告诉玩家，不要高兴得太早，这两个人不会参与战斗）。

到达森林后，修特好像发现了什么似的，只留下一句："小珍快来！"就跑进森林深处。小珍深怕小鸭有所意外，丢下两兄弟追去。两兄弟一看"被保护人"跑了，就害怕地四处看看，并朝着小珍失踪的方向追去；追到后又一副若无其事的样子，小珍担心修特的安全，也不跟他们计较就上路了。走不多远便遇到一只大甲蟹挡道，两兄弟非常聪明地回头"绕跑"，只有小珍独自地将这只挡路蟹猛K一顿，甲骨蟹发现不敌之后逃逸。不知此蟹和修特的失踪是否有关，小珍沿路追下去。

这一追就追到妖精村了；在村庄之中，小珍不仅找到了小鸭子修特，还发现甲骨蟹是鲅妲城的公主变成的，其目的在于吓退其继母所派来的刺客。解开误会之后，两个女孩成为了好朋友，小珍留下一句：如果要我帮忙，记得到镇上找我！就带着鸟鸟公主所送的疗伤之药回镇上去了。

在无尽之城，阵阵的闪电中，五大天王正在向大头目—辛卡，禀报任务失败之事。大魔王却相当干脆地叫出"天云"，并将这个未完成的任务交给他。



取得疗伤之药回来，又是几天过去了；小珍来到镇长家探望加曼的病况，本来应该有不少话要说的，结果老人开口第一句话就是要小珍帮他戴上太阳眼镜。不疑有他的小珍，依言帮他挂上眼镜，然后才开始谈正事。依照加曼的状况并不适合移动，但是他又急着要到"炎之走廊"去取回"无限之钥"。明白状况之后的主角，就打断两个老人家的争执，自告奋勇的表示愿意前往，吉曼虽然无可奈何但也只好答应；不过他还是提醒小珍两件事情：第一件是走廊位于城镇东郊，而且怪物大多具有毒性，战斗最好是速战速决；第二件是"加贝尔镇"有位叫"吉吉"的男孩，其手中拥有树精所赐予的密宝，若觉得战斗困难时，可以去找他。说到这里猫女忽然想到，在室内为何要戴太阳眼镜？加曼也老实说出此眼镜拥有透视的能力，想通之后的小珍当然毫不客气用"激烈"的方式，来让老人安静修养。

离开了镇长的家，先到"加贝尔镇"去找男孩，果然顺利拿到"力量之戒"。但是当小珍进入走廊之时，却被辛卡的手下—木头人天云发现了；木头人想要以偷袭的方式下手，所以伪装成普通木头蹲在一旁，岂料却被小珍挑中成为休息地点。被小珍这么一坐，满身大汗的木头人哪还顾得到偷袭！等到小珍休息够了离开，木头人终于呕出一大滩血，而且瘫在那边了（不知是被鸭子啄到吐血，还是小珍性感的臀部让他喷鼻血）。好不容易恢复力气，赶快绕道赶到前面，设置机关陷阱来对付小珍；但是结果还是失败了。

眼见小珍已经快到钥匙的所在地了，不得已的木头人缓缓念出了咒文，施展出召唤术。一会儿咒文成功地召唤出一只超级大章鱼，但是章鱼怪很明显不接受指挥，反而将施术者抓起来玩，木头人在这种状况之下，只好赶快向刚到此地的小珍求救。正义感作祟的小珍花了不少力气才将木头人救了出来，丢脸到



家的木头人，不敢让猫女知道实情，赶快谎称自己是被怪物抓进来的；小珍由于同情弱者，就说要保护他回到城镇，但是必须要等拿到钥匙之后才会回去，木头人当然说好。一行人再往前走就看见一个魔法阵，以及阵中的钥匙，就在小珍拿取钥匙时，木头人原本想偷袭，但是因为被小珍的善良所感动，所以错失良机。一行人回到镇长家的时候，老人已经可以起来了；加曼一眼就看出后面跟着的木头人是只魔物，因此在木头人身上施加了法术，将他变成了“修特”的造型，大吃一惊的木头人回头就逃（变身法术只对魔物有反应），而老人瞒着小珍将无尽之钥与其融合，然后就独自出去旅行 了。忽然间成为樱樱美代子的小珍，只好漫无目的地四处晃荡。来到黑森林之时，却遇到五大天王之一的多拉蒙。在猝不及防的状态下，小珍就被对方的魔法摆平了。

当小珍醒来之时，已经身在牢房中了，眼见小鸭子就在旁边就顺便叫它起床。有个魔物看到小珍醒了，就过来企图使用暴力，逼她招出无尽之钥的下落；但反被猫女用绑在地上的大铁球 K 了出去（找死！），魔军们暂时是不会过来了，小珍便叫一旁的小鸭子出去找脚链的钥匙，修特答应了后就很英勇地出发了（这时玩家操作的角色换成鸭子）。此时鸭子的任务只有一个：找到钥匙带回来。但是找到钥匙后才发现，鸭子的跳跃力不够，必须要有东西垫脚才行；恰巧迷宫中有颗球，找到之后选择跳上去，就可以控制球滚到钥匙底下，并将其拿下（小鸭子除了钥匙之外，拿不动任何物品，请不要打宝箱的主意）。从地牢中脱出之后，在转角就看到多拉蒙和同为五天王之一的布莱伊特在说话，当小珍听到布莱伊特要侵入她的内心之时，忍不住的冲将出来，虽然将布莱伊特吓跑了，但是又在多拉蒙的魔法下被抓了。

多拉蒙将小珍交给手下看管而离去后，天云就将小珍救了出来（被加曼施了变身术的木头人），并带她去找怪兽装。由于宝箱是由敌人一幻鱼看守，还是免不了要打一架（这个家伙 HP 很高，又不怕必杀技，算是蛮难缠的），由于天云才刚加入，等级并不算高，请多加注意他的 HP。拿到怪兽装后即可避免战斗，但走到门口时，小珍不小心采到机关，身中毒针倒地。天云立刻为猫女吸出毒血和毒针，也因此发现小珍心中喜欢的，其实是一个叫修特的人……。

第三章 放逐

天云趁着小珍昏迷时，将之送到魔妇森林的妖精村，让她被妖精救进村去。猫女在数天后醒来，却又听到乌乌公主被刺客所伤，身中剧毒的事情。想到医生亚克，暂时先安慰妖精雷亚，并往加贝尔镇走。到了医生住所，可是只有肌肉男雷布在家；听完目前的状况，雷布竟然提议直接去找乌乌的后母要解药，并且指点了由魔女森林的大魔法树通往勄妲城的密道。谢绝了雷布带路的建议后，小珍立刻前往大魔法树所在地，果不其然在旁边发现了一条通路，但是也遇到多拉蒙。这次相同的法术已经不再对小珍造成威胁了，所以天王就露出原型开战。多拉蒙的真面目是六足兽，并不算太强，以雷电炮来轰的话，效果还算不错。

解决之后，就可以一路来到勄妲城。在皇宫的门口会遇上守卫挡道，有两个方式解决：第一、硬碰硬，一脚把他踹去医院，但是在皇宫中会麻烦不断！第二、跟屋内的阿婆买侍女服，装可爱混进去，在皇宫中不会遇到战斗（BOSS 战除外）。到达大厅时，刚好听到五大天王之一的萨巴，下令叫蛇妖皇后把小珍抓来。萨巴走后皇后叫来波卡，他就是对乌乌下毒的家伙；由于小珍不小心被发现，皇后就叫波卡把小珍抓来好将功赎罪，话说完自己就离开了。波卡变身成一个大头鬼后就开战了，大头鬼虽然想将解药摔破，但是小鸭以身体当垫子，所以阴谋没有得逞。

得到解毒剂的一行人，立刻赶回妖精村解救乌乌；但乌乌好了之后，却一直吵着要救老爸，而且表明知道有密道可以通往地牢，无可奈何的小珍只好答应了。两人从勄妲城的门口走进密道入侵到地牢（笔者慎重警告：先买好回复用品，尤其是补 MP 用的），走没多久就发现哀嚎中的国王。将之救出后，小珍的正义感又发作了，坚持一定要去扁乌乌的后母一顿，乌乌也义不容辞地跟去了。到达大厅就可以看到皇后，但是要扁她之前还要先解决一个人一被改造成魔物而复活的狗子。要对付狗子的话，小珍的必杀技只有雷电炮有用。打完后，由于乌乌不忍心补他最后一剑，犹有一些神智的狗子倒先自杀了。接下来是大战蛇妖，由于两个头目级的敌人是连着打，如果事先没有准备充分药品的话，这场架打赢的机率很低。蛇妖的 HP 大约是一万左右，没有特殊的弱点；而攻击方式是全体攻击（狗子也一样），所以要特别注意等级较低的乌乌。蛇妖被解决之后，城市就恢复了和平；小珍也在几天后的夜里，偷偷地溜出去继续冒险，但不幸被乌乌逮个正着，只好多带一个伙伴上路了。

第四章 梦魔

这天两人旅行到了一个地方，在房子里画着前往温泉的地图，修特看懂后带了大家一起去，接下来就是服务玩家的时间了，嘻嘻……。隔天醒来乌乌却发现小珍竟然已经死了，此时加曼冲进来，道出这原来是布莱伊特搞的鬼；唯一使小珍回魂的方法，就是一起死亡，让灵魂前往同一个世界，将小珍的灵魂唤醒。乌乌听到这里就自告奋勇要去，在没有第二人选的状况下，加曼也只好答应了。



无尽的宿命

进入小珍的内心世界后，乌乌远远看到一群人，就好奇地靠过去。原来这个村的村长实施极权统治，将一个患了黑病的老者当成恶魔，当众杀了。乌乌忍不住低声骂了一句，但还是被村长听见了，村长立即假借神明的意旨，要村民将乌乌抓起来。匆匆离开的乌乌随着路边一个好心的妇人躲了起来，虽然躲过了追查自己的村民，但是又跑来一群要抓旁边小女孩的。妇人拜托乌乌带着小女孩从后门逃离，乌乌当然不会拒绝，一直逃到山洞里才算是暂时安全，在通报姓名后才发现小女孩就是小珍，就在此时小珍的黑毒病发作了，乌乌只好去找水。往西边走就可以找到湖。装好水之后小珍的老妈也来了，两人就一起回山洞去。小珍喝完，村长竟找到这里。原本乌乌是可以抵抗的，但是她错将虚幻的村民当成真的，所以也被抓了。

醒来时三个人已经都被绑在柱子上，而小珍的妈妈假装愿意亲手杀了女儿表示忏悔，于是她就被放下，但是当她割断小珍的的绳子时，小珍反而抱住她不愿自己逃走，导致老妈被弓箭射伤；但在危急之际，天云也闯进这个世界来了。见况不妙的布莱伊特拔腿便跑，而梦中的一切就消失了，但小珍心灵所受的伤并没有跟着消失，两人只好拉着小珍去找布莱伊特，地点是在地图的最东边，并没有什么好说的双方就此开战。击败布莱伊特之后，别一位天王萨巴出现了；但他却任由布莱伊特消失，只是将小珍的灵魂带走，而两人就脱离了死后世界。

回到现实世界，加曼对两人坦白说出状况（无尽之钥藏在小珍身上，得到小珍就是获得无尽之钥），并将两人带到无尽之城的入口，委托两人进入将小珍救出……。

到了无尽之城，除了敌人变得很强之外，可以捡到的物品也很强（各个同伴的最强装备），往上走个几层就可以看到小珍被绑在祭坛上，于是两个人趋步上前将三位巫师打倒并救下小珍，但小珍还是一直处于昏迷状态，直到小珍的执念化为人形出现，猫女才受到感应而醒来。三人合力将执念打败后，接下来就是对付辛卡了。辛卡将大家拉入无尽世界中，然后才现出原型与大伙开打。辛卡不愧为最后魔王，攻击与防御都是一流的；将所有的高级药品全拿出来用吧！攻击最好以小珍和天云为主，乌乌让她在一旁专任回复。打完之后辛卡会使出最后的力量，对着无尽之钥许愿，让无尽之城和大家一起毁灭，天云只好牺牲自己杀了辛卡（天云是辛卡所做的木头人，辛卡的魔力就是其生命之源，辛卡死了他也一定会挂）。虽然无尽之城还是毁灭了，但是加曼的魔力在大爆炸中将小珍和乌乌救了出来，世界终于恢复和平。至于各个人物的后续行动呢？请玩家慢慢观赏结局动画吧！

第五章 诱惑

小 珍

法术名称	习得等级	消耗 MP	攻击范围	攻击力
阿尔巴之怒	5	5	单	80×2
猫翻压倒	7	8	单	350
猫轰拳	8	10	单	165
鼠爆走	10	15	全	250
弯形剑羽	12	20	单	350
圣·硫光	18	20	单	350
究极强心剂	19	20	单	速度+20
雷电炮	剧情	必杀技	单	100×6
虎炮二连击	20	25	全	100×4
爆炎使者	22	27	全	450
亡者的悲鸣	23	必杀技	全	700
青色的剑羽	24	30	全	500
圣·罗光	27	30	全	600
逆形剑羽	28	32	单	650
天罚降临	29	必杀技	全	850
赤色的剑羽	31	35	全	700
猎头者祝福	32	37	单	750
哭鬼幽斩	33	39	全	800
破坏天使	34	必杀技	全	250×4

乌 乌

法术名称	习得等级	消耗 MP	攻击范围	攻击力
冰雨	21	20	全	100×2
风突	21	20	单	300
魔法阵连炮	21	20	单	50×7
精灵的赞颂	21	20	单	HP+500
破击剑	21	20	单	300
落雷	21	20	单	50×5
暴雷地狱	21	必杀技	全	600
雪花华	22	25	全	400
龙之息	23	25	全	400
亡灵的钟摆	24	25	单	速度降
降刃	25	必杀技	全	700
满月诗篇	26	30	全	HP+200
飞鸟重龙场	28	30	全	100×5
鬼风狼鸣唤	30	必杀技	全	180×5
冻炎	32	40	全	300×2
万剑穿心狱	21	40	全	150×4
龙炎	21	必杀技	全	200×5

特殊物品介绍

物品	价格	装备人物	说明
清醒之戒	300	单人	消除催眠。
速度之戒	300	单人	增加速度。
力量之戒	300	单人	增加攻击力。
魔和之戒	300	单人	增加魔力。



天云				
法术名称	习得等级	消耗 MP	攻击范围	攻击力
连斩	15	10	单	120×3
四方怒火	15	15	单	300
怒火狂斩	15	必杀技	单	120×4
破心戮	27	30	单	400
破空斩	27	20	单	180×4
雷空斩	29	必杀技	全	200×3
地袭斩	30	36	单	220×3
震地斩	31	37	全	180×4
雷网剑	32	必杀技	全	180×5
狂乱斩	34	40	单	270×3
狂影斩	35	必杀技	单	300×4



头盔、鞋子介绍

物品	价格	效果	装备人物	说明
皮头盔	5	DEF+1	全体	将取下的兽皮浸在油中加以硬化作成的头盔。
猫耳帽	15	DEF+2	猫女	猫头状的帽子，防御力普通，但是戴在头上相当可爱。
兔耳帽	30	DEF+3	猫女	兔子状的帽子，比猫耳帽防御更强，缺点是容易挡住脸。
小红帽子	60	DEF+4	猫女	造型特殊，以软布编织的红色帽子，防御力还不错。
魔女帽	80	DEF+4	乌乌	魔女必备的防具。
黑头巾	120	DEF+6	乌乌	以结实的布包在头部，能保护头部与抵抗魔法攻击。
祭司帽子	240	DEF+8	乌乌	能使魔力与咒文轻易施展出来。
勇气头盔	100	DEF+2	天云	戴在头上将增加勇气的神秘头盔，相当稀有。
龙鳞头饰	200	DEF+6	天云	以龙鳞片组成的头饰，能抵抗强力攻击。
布鞋	3	DEF+1	全体	皮质材料，穿上街是很丢脸的事情，因为造型相当老气。
小红鞋	24	DEF+2	猫女	特殊布质能防水的鞋子，质地轻。
舞者之鞋	48	DEF+3	猫女	舞者拥有的鞋子，脚底附有防水橡胶可以止滑。
猫之鞋	96	DEF+4	猫女	以羽毛编织的猫造型鞋子，轻的让人忘了它的存在。
巫女鞋	50	DEF+4	乌乌	魔法巫女所穿着的鞋子，缺点是样式太丑了。
魔导鞋	100	DEF+6	乌乌	魔导士所装备的鞋子，能承受部份魔法的防御。
骑士靴	500	DEF+4	天云	以鞣皮所制造，质地轻，可保护膝盖以下。
龙鳞靴	1000	DEF+8	天云	龙鳞片缝织的鞋子，鞋面有鳞片防止魔法攻击。

道具介绍

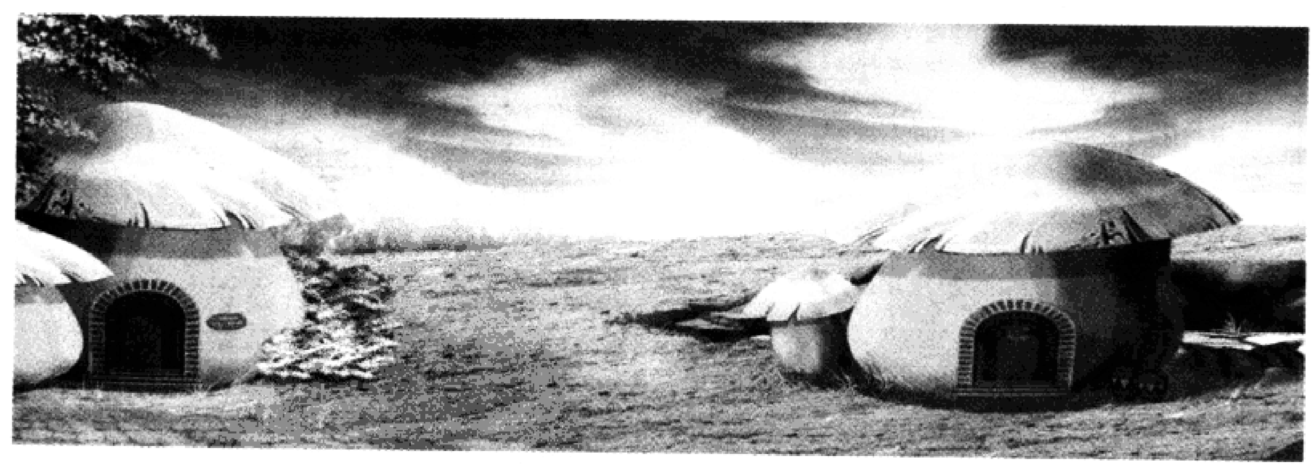
物品	价格	效果	装备人物	说明
月之草	5	HP+100	单人	食用的人可以恢复一些生命力。
强力药剂	20	HP+200	单人	因治疗成效佳，价格也比月之草要高。
生命之泉	80	HP+全满	单人	使人恢复生命的泉水，但因为稀少所以特别贵。
星之花	10	MP+50	单人	磨碎后和水吞下，就能唤醒体内沉睡的魔力。
精灵之泪	50	MP+100	单人	据说食用后会感觉体内有股奇妙的魔力产生。
魔力之泉	100	MP+全满	单人	只要喝下它就可获得神奇魔力。
解毒剂	10	解毒	单人	具有解除所受毒性的疗效。
铁锤	25	解石化	单人	可以敲碎石头的神奇东西，能解除石化。
闹钟	25	解催眠	单人	能够发出相当大的声响使睡着的人惊醒。



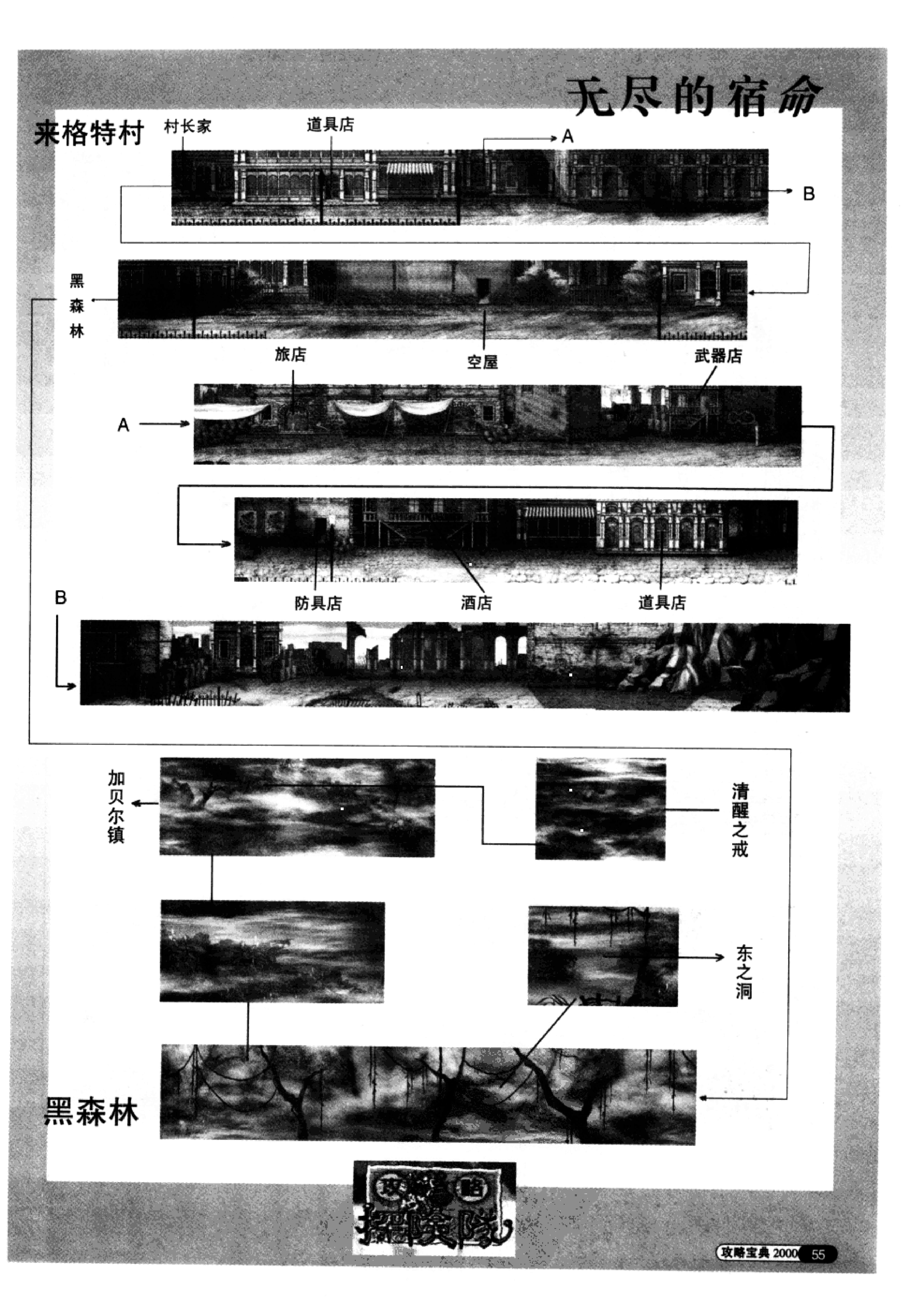
无尽的宿命

武　器　介　绍				
物　品	价　格	效　果	装备人物	说　明
棉手套	10	ATK + 5	猫女	攻击力低，但防身还蛮管用的，价格非常合理。
猫拳套	30	ATK + 10	猫女	猫足状拳套，上有三片刀刃，相当实用的武器。
钢铁爪	60	ATK + 20	猫女	金属制，攻击力强，缺点是容易生锈。
虎爪	120	ATK + 30	猫女	造型似老虎爪，轻巧容易携带，攻击力强。
诱惑拳套	240	ATK + 35	猫女	附有诱惑力量的武器，能使对手陷入昏迷而无法战斗。
火焰拳套	480	ATK + 45	猫女	具备物理攻击与火焰魔法攻击，但在攻击时会消耗 MP。
魔力拳套	960	ATK + 50	猫女	使用咒文会具有不同的功效，此手套可以辅助魔法不足。
桧木扫把	50	ATK + 30	乌乌	坚硬桧木制成的扫把，是家庭主妇的最爱。
魔女扫把	100	ATK + 35	乌乌	这是魔女们常用的装备。
白银扫帚	200	ATK + 40	乌乌	银白色的扫帚，上面附有圣职者们的祝福。
魔导士扫帚	400	ATK + 45	乌乌	使用的人可轻易从扫帚施出法术，相当稀有。
贤者手杖	800	ATK + 50	乌乌	魔法师们喜爱的装备，做为近身的武器也很适合。
铁剑	150	ATK + 20	天云	铁金属打造的剑，铁剑的价格并不便宜。
斩铁剑	300	ATK + 50	天云	能将武器砍断的利刃，攻击力高。
风魔刀	600	ATK + 70	天云	拥有风的属性，挥动刀刃产生气流，能干扰敌人眼目。

防　具　介　绍				
物　品	价　格	效　果	装备人物	说　明
棉布衣	8	DEF + 2	全体	皮质材料，简直没防御力，最大功能是保暖。
束腰装	16	DEF + 4	猫女	女人专用，能让女性腰部更加的苗条。
猫女装	32	DEF + 6	猫女	猫花纹的服装，衣服紧贴身体方便使用者行动。
兔女装	64	DEF + 8	猫女	适合身体修长的女生穿，能让对手攻击失误或分心。
小可爱装	180	DEF + 10	猫女	高级的毛料所编织，适合清纯美少女穿着。
水手装	360	DEF + 12	猫女	水手装改为适合女性穿着的衣服，胸前绑有蝴蝶结。
低胸礼服	720	DEF + 14	猫女	宴会穿着礼服，价格昂贵，最大特点是微露胸部。
魔女服	80	DEF + 10	乌乌	魔女平常的衣服，使用特殊黑色植物浸泡过。
魔法袍子	160	DEF + 12	乌乌	以厚厚的麻布缝成的衣服，材质坚固耐用。
黑束装	320	DEF + 14	乌乌	特殊软布加入铁丝增加硬度，通常是暗杀者常用防具。
魔导装	640	DEF + 16	乌乌	魔导士装备的防具，能防御部份魔法。
藤索甲	100	DEF + 12	天云	用坚固的树藤所编织而成的铠甲，防御力小。
铁盔甲	300	DEF + 14	天云	厚铁板组合的铠甲，相当坚固，缺点是太重。
龙鳞甲	600	DEF + 16	天云	以龙鳞重叠组合而成，非常坚固的盔甲。



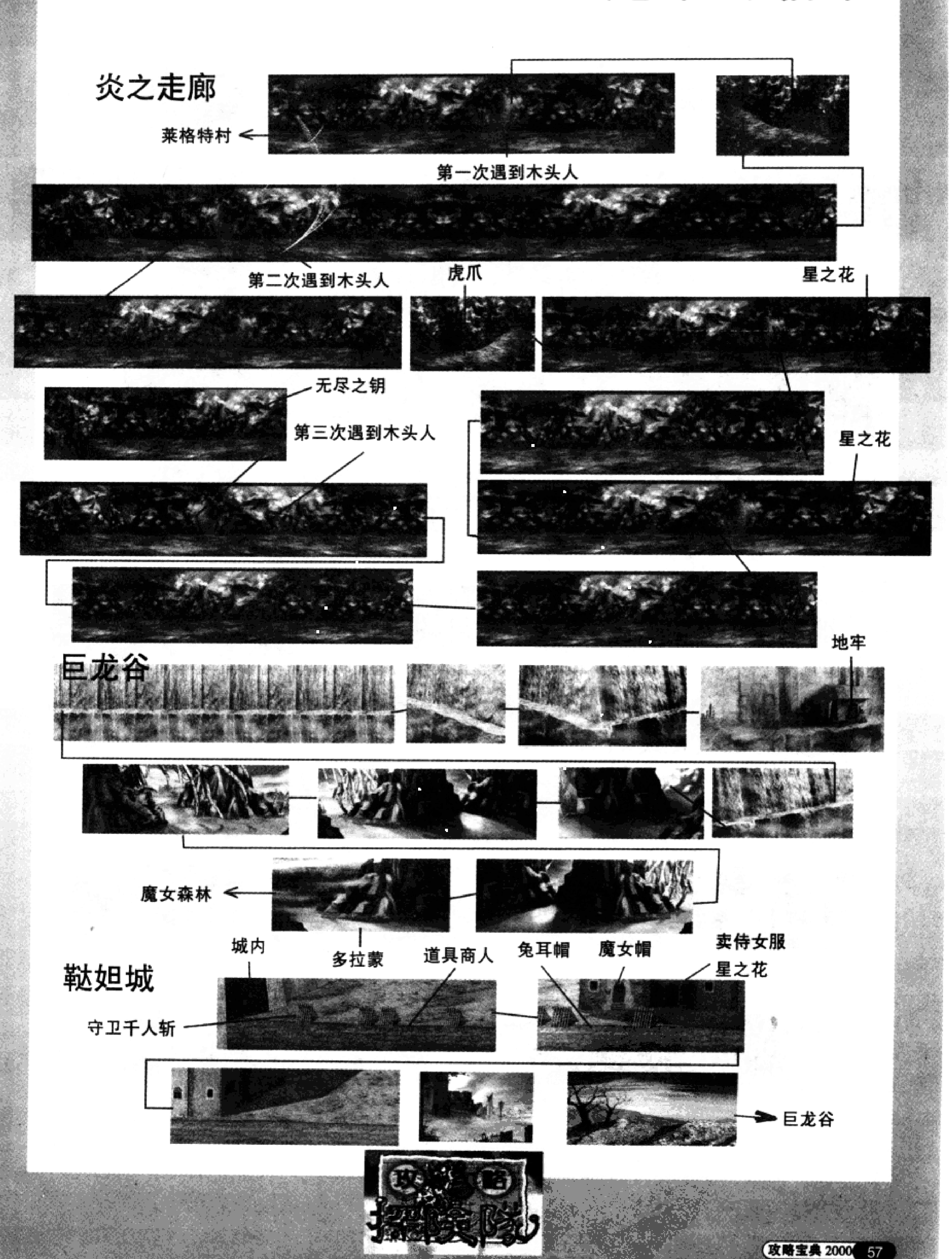
攻略探险队



来格特村
村长家
道具店
A
B
黑森林
空屋
旅店
武器店
A
防具店
酒店
道具店
B
加贝尔镇
清醒之戒
东之洞
黑森林
攻略 探险队



无尽的宿命
东之洞
遇到加曼
黑森林
加贝尔镇
A
防具店
道具店
武器店
B
黑森林
空屋
酒店
旅店
力量之戒
魔女森林
亚克工作室
B
空地
魔法大树开启前
甲骨蟹
空地
居龙谷
妖精村庄
精灵之屋 1
乌乌
鸭子
精灵之屋 2



炎之走廊
莱格特村
第一次遇到木头人
第二次遇到木头人
虎爪
星之花
无尽之钥
第三次遇到木头人
星之花
巨龙谷
地牢
魔女森林
鞑妲城
城内
多拉蒙
道具商人
兔耳帽
魔女帽
卖侍女服
星之花
守卫千人斩
巨龙谷
攻略探险队

无尽的宿命

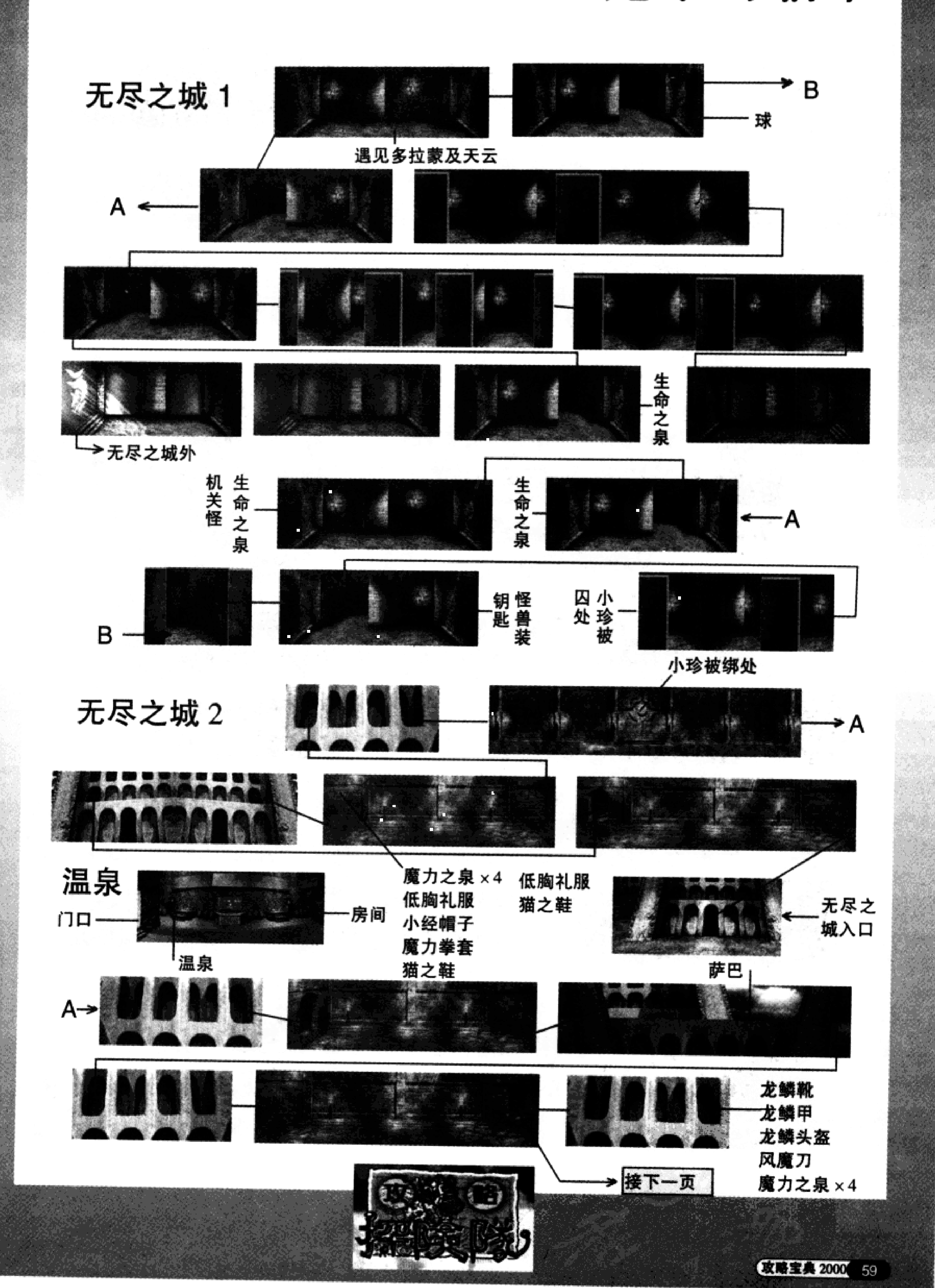
鞑妲城

速度之戒
火焰拳套
城墙
黑头巾
A
城外
城墙
A
萨巴
艾妃尔
波卡
诱惑拳套
星之花
免女装
鞑妲城

地下秘道

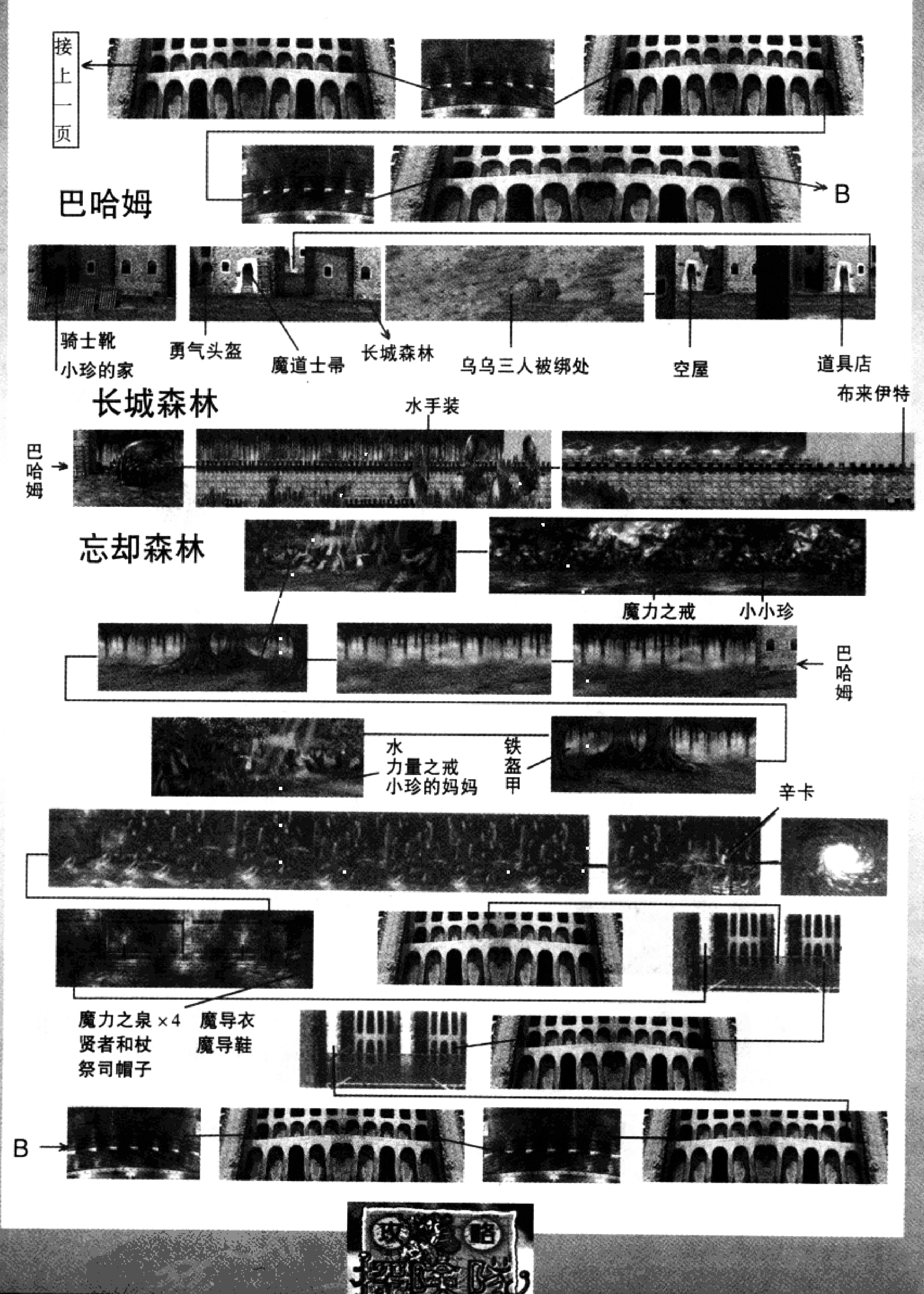
国王
白银扫帚
星之花
荒地
巨龙谷
荒地

攻略探险队



无尽之城 1
B
球
遇见多拉蒙及天云
A
无尽之城外
生命之泉
机关怪
生命之泉
生命之泉
A
B
钥匙
怪兽装
囚处
小珍被
小珍被绑处
无尽之城 2
A
温泉
门口
房间
温泉
魔力之泉 ×4
低胸礼服
小经帽子
魔力拳套
猫之鞋
低胸礼服
猫之鞋
无尽之城入口
萨巴
A
龙鳞靴
龙鳞甲
龙鳞头盔
风魔刀
魔力之泉 ×4
接下一页

无尽的宿命



接上一页
B
巴哈姆
骑士靴
小珍的家
勇气头盔
魔道士帚
长城森林
乌乌三人被绑处
空屋
道具店
长城森林
水手装
布来伊特
巴哈姆
忘却森林
魔力之戒
小小珍
巴哈姆
水
力量之戒
小珍的妈妈
铁盔甲
辛卡
魔力之泉 ×4
贤者和杖
祭司帽子
魔导衣
魔导鞋
B
攻略探险队



雷峰塔

◎撰文/陈易延·吕冠孟

劲爆攻略

序曲

当许仙一家人正欢天喜地的为梦蛟满月庆贺时，法海却不识时务地带着紫金钵来到许仙家，只见一时光芒万丈，白素贞已被紫金钵罩着，法海狂笑道："伽蓝听令，将白蛇压在雷峰塔下，除非西湖水干，雷峰塔倒，否则别想再重见天日！"说罢便扬长而去。

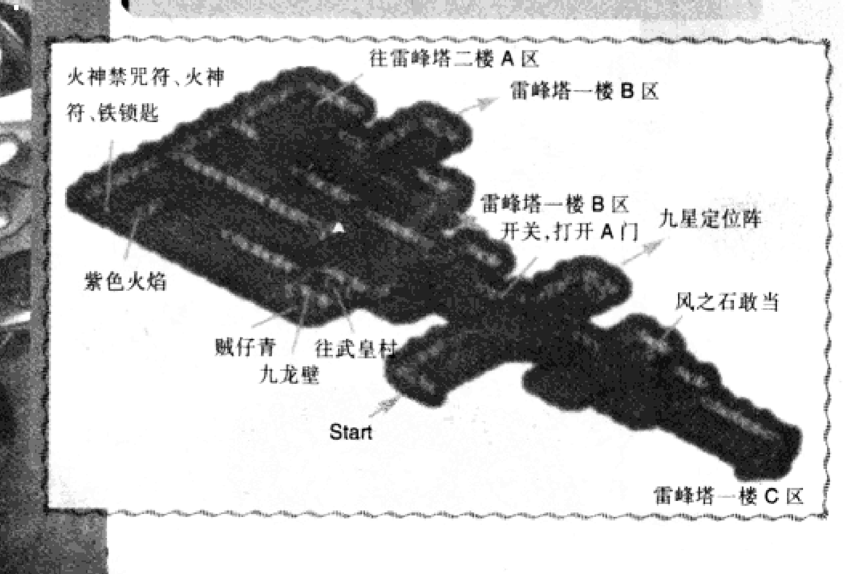
一家人的幸福就此幻灭，许仙的无奈、小青的怨恨、梦蛟的天真无知，伴随着阵阵寒风在夜风中哭泣。此后，小青决定回峨嵋山潜心苦练，只盼有朝一天能报大仇，救出白素贞。而许仙每天除了照顾梦蛟外，就是望着雷峰塔，期待能有奇迹出现。

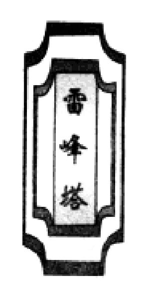
十五年后，梦蛟决定要把母亲从雷峰塔中救出来，许仙拿出当年与白素贞订情的雨伞，作为母子相逢时的信物，许仙不发一语，只求上天保佑。梦蛟知道，这一走，也许就没有回头路了。但为了父母、为了小青，他必须去完成一出生已注定的使命，即使眼前的雷峰塔是那么的可怕，却丝毫不能打消梦蛟救母之心，于是梦蛟便头也不回地往寻母之路出发了……

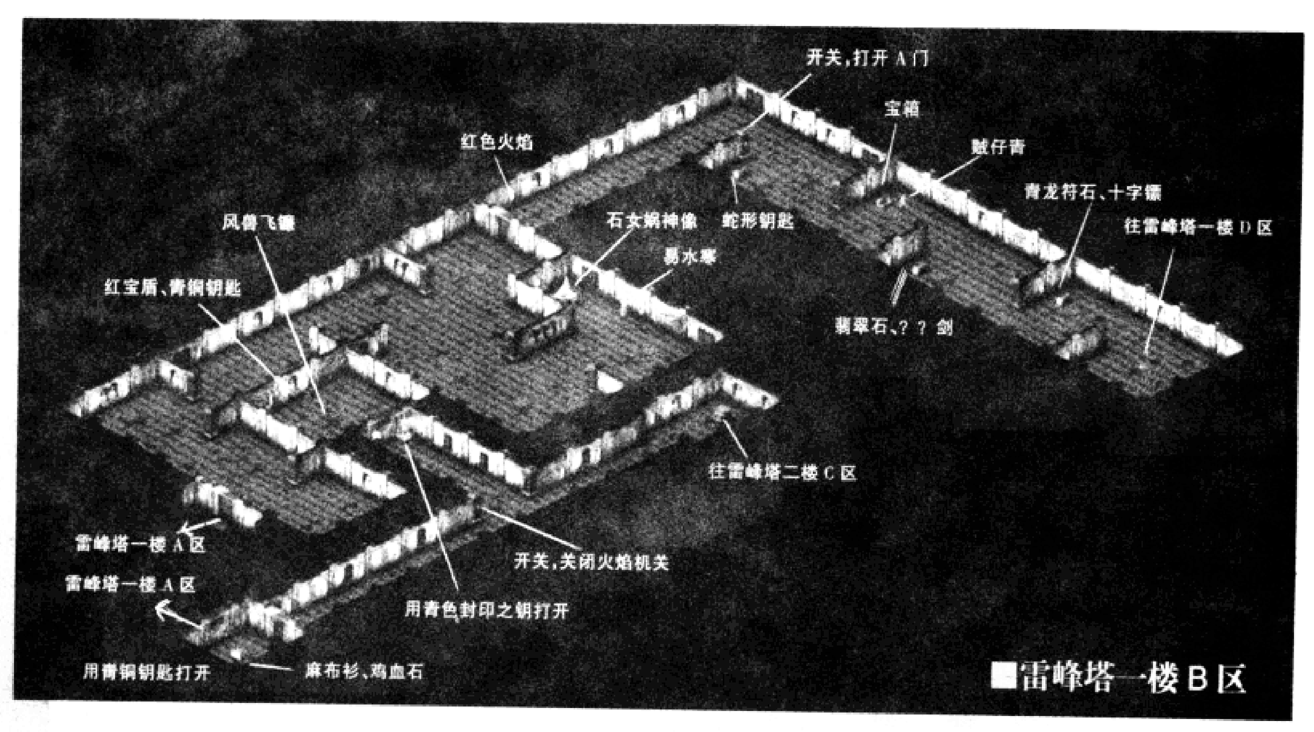
雷峰塔

【第一回】

梦蛟初逢易水寒







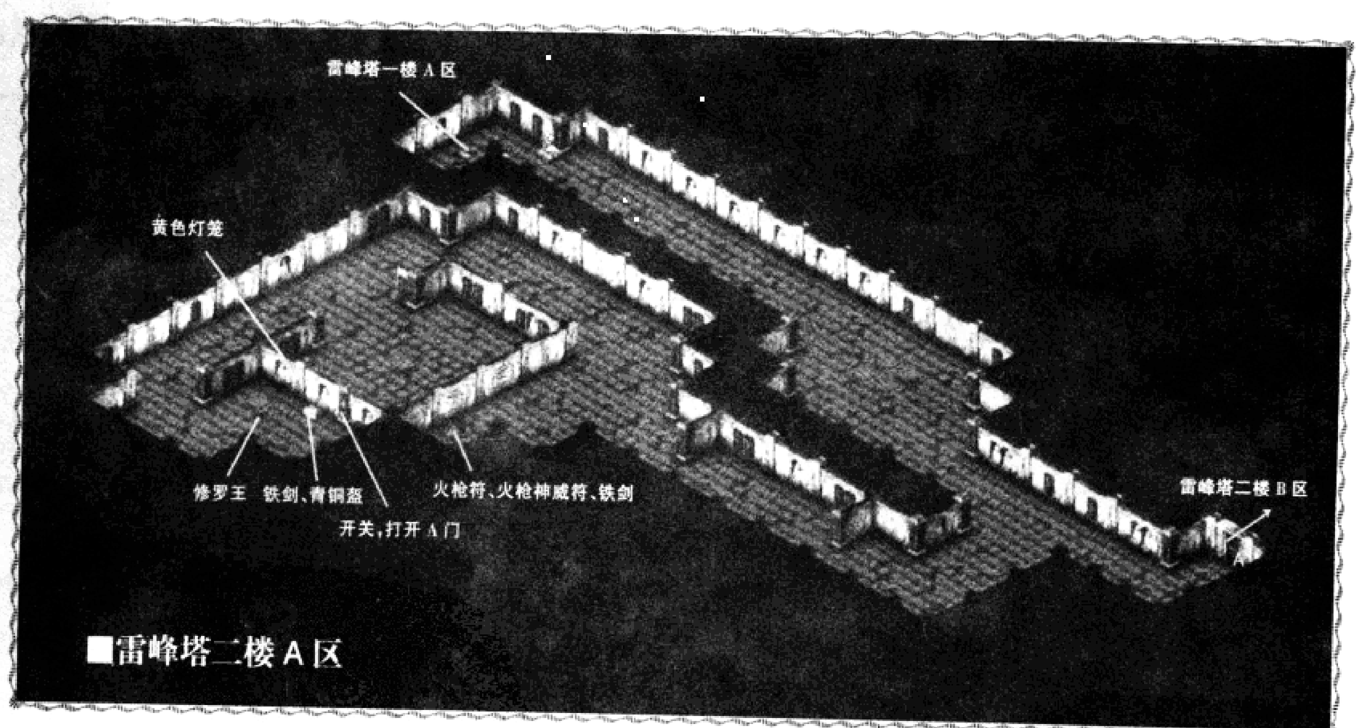
■雷峰塔一楼B区

雷峰塔一楼A区

一进入游戏后，会先遭遇两名鬼卒，打倒其中之一可得"青铜剑"，立刻装备起来。接着往左方走去，在墙上可发现一个机关，可打开左上右边的门。往那边走去，在通往二楼的楼梯前，会有一个剑客挡住去路，他会告诉您易水寒有危险。

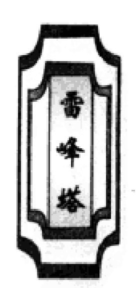
雷峰塔一楼B区

接着前往B区救易水寒吧！在B区的一个房间中，风兽飞镖也在里头，但玩家先不要太靠近她，因为她会隔墙施放咒法攻击玩家。找到易水寒时，打倒他身旁的怪物，他会感谢你救他而送你"玉玺"，可开启九龙壁进入武皇村。救完易水寒后，原先在A区挡在二楼入口的剑客就会消失不见了！



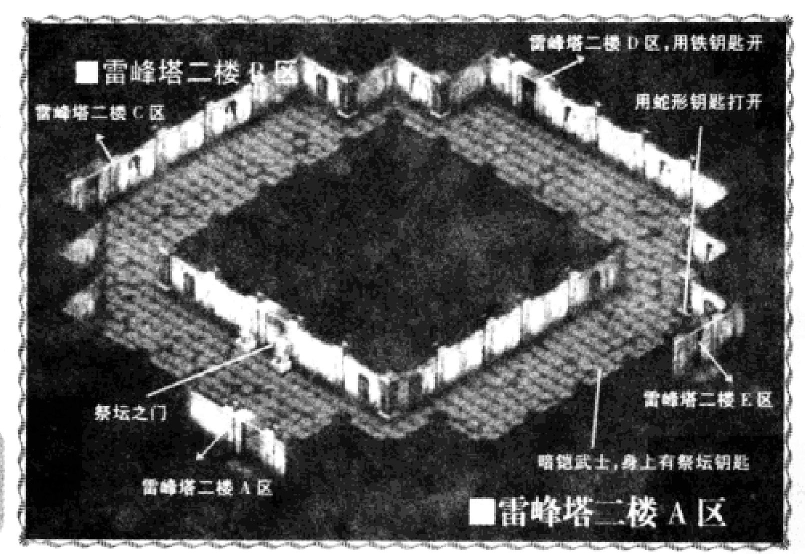
■雷峰塔二楼A区





雷峰塔二楼A区

在二楼入口处，再度遭遇到易水寒，交谈后易水寒会先行离去。查看上方的石狮子得知通过修罗之道的方法是“面壁思过”，也就是沿着上方墙壁走即可不触动机关而安全通过此处。

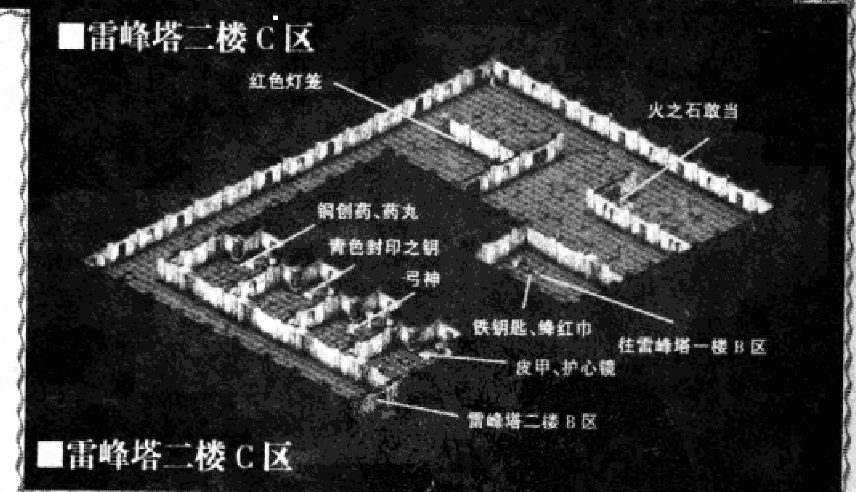


【第二回】

巧思智诱修罗王



到达此区最左边房间时会遇上修罗王，由于目前玩家与修罗王的等级差很多，要直接打倒他可说是不可能的。所以唯一克敌之道就是慢慢地将修罗王引诱至修罗之道入口处的机关，借由机关之力杀死他。在杀死他后会得到“赤水晶”和“绿色经验石”。而在修罗王房间中的宝箱有陷阱，最好等到玩家学会“盗宝”技能或生命值够高时再来开启。在宝箱旁还有一个把手，按下后最右下方的门会开启，可通往B区。此外可以拿着“赤水晶”到雷峰塔一楼C区





中，那里有个火精长老，有了赤水晶后可向他购买火系的咒法秘传书。

雷峰塔二楼 B 区

基本上目前玩家还不是 B 区里妖魔兵的对手，所以玩家要先设法绕过敌人跑到入口左上方的门并赶快进入。

雷峰塔二楼 C 区

在 C 区中有四个房间，其中一个房间可以直接开门进入，并可得到"青色封印之钥"。而其它的房间都要"万能钥匙"才能开启。其中一个房间中有位"弓神"，可向他学习"火眼"的技能。在此笔者特别建议玩家，如果先拿到一把万能钥匙和足够的钱的话，就先来此处学会这项技能，这对玩家往后将会有很大的帮助。

【第三回】

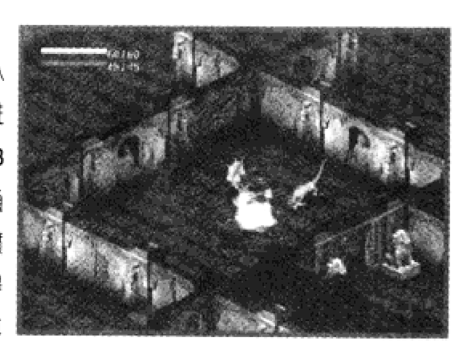
破机关降服风兽

二楼 C 区的通道末端通往一楼的楼梯旁有一个宝箱，里头有一把"铁钥匙"和"绛红巾"，将"绛红巾"装备起来吧！而"铁钥匙"可开 B 区右上方的门，玩家此时最好先回到 B 区的"回"字走廊，由该门进入到 D 区中。

雷峰塔二楼 D 区

在此区右下方石女娲神像上方有一个暗门，打开后进去可见到"剑魔"并向之学习"剑技"，而另一边的红色封印之门现在还不能进去。至于左下方的一个房间里有个练功石柱，可以随时叫出蛇妖陪玩家练功，只要玩家耐心够的话，这是一个提升等级和赚钱的好地方。而房间中还有三个宝箱，左边的可得到"？？剑"，中间的宝箱则有机关。

雷峰塔一楼 B 区



回到 C 区再从信道末端的楼梯进入雷峰塔一楼 B 区的另一边，在通道中会有火焰喷出，玩家在此记得要先储存纪录，再利用火焰喷出的时间差通过，通过后在叉路处会看到开关，是把火焰切掉的开关。接着利用"青色封印之钥"进入开门与风兽飞镰战斗，风兽的法术十分强大，玩家要小心应付。打败风兽后得到"风神令"。以后可在"风之石敢当"前使用此令召唤风兽飞镰。打开这里的宝箱可得到"红宝盾"和"青铜钥匙"，往房间外左下方走去，利用刚得到的"青铜钥匙"开门，回到雷峰塔一楼 A 区，但由于这个门是单向门，可由那边过来，却不能由这边回去。

好了！现在可往左上方走，走到九龙壁前，对石狮子使用"玉玺"，开启九龙壁就能进入皇帝陵墓，下面原来是一个世外桃源——武皇村。但在这之前，注意这里有一个名叫"贼仔青"的小妖，在尚未进入武皇村之前还可向他学习"盗宝"的技能，不过要 2500 元，此时您身上若钱不够的话，只有放弃了！未来他可能会跑到别处去，您还会在别处找到他，不过那时他将不会再教您"盗宝"的技能了！





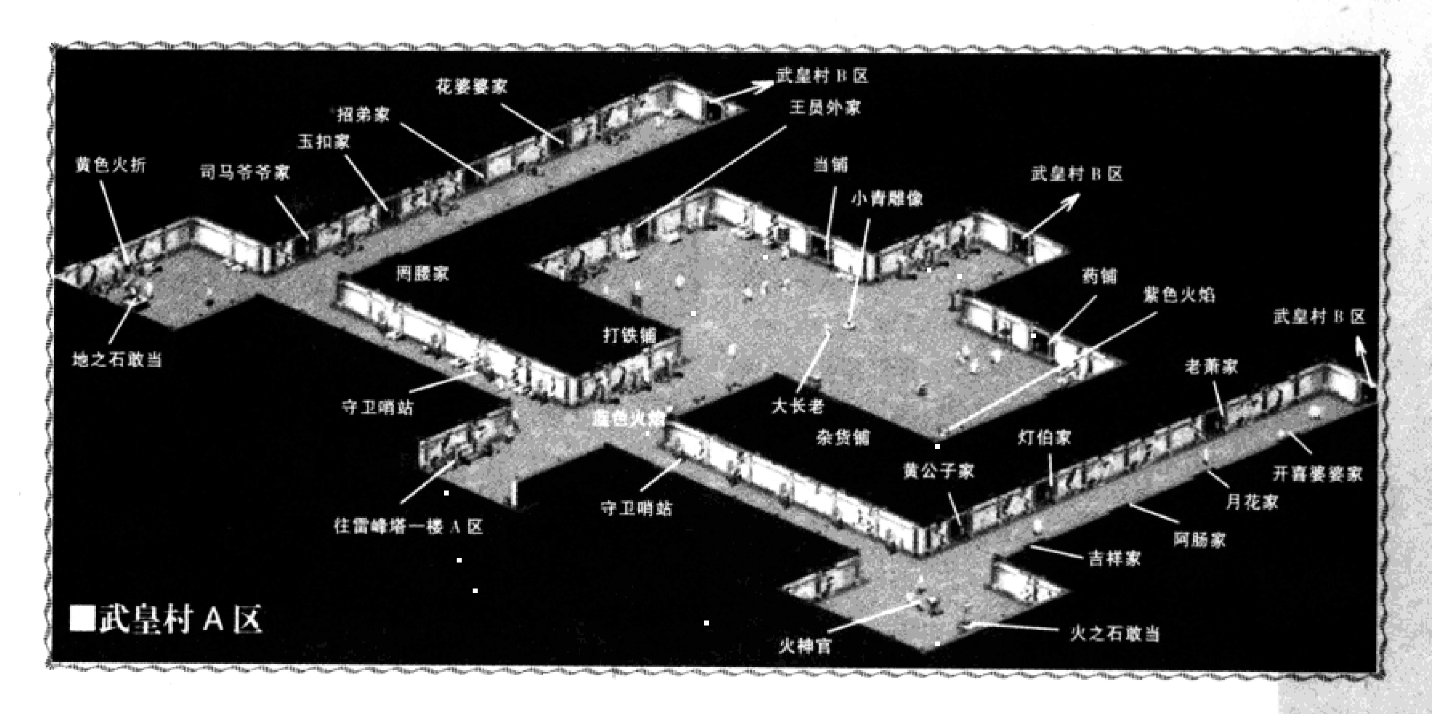
武皇村

【第四回】梦蛟初访武皇村

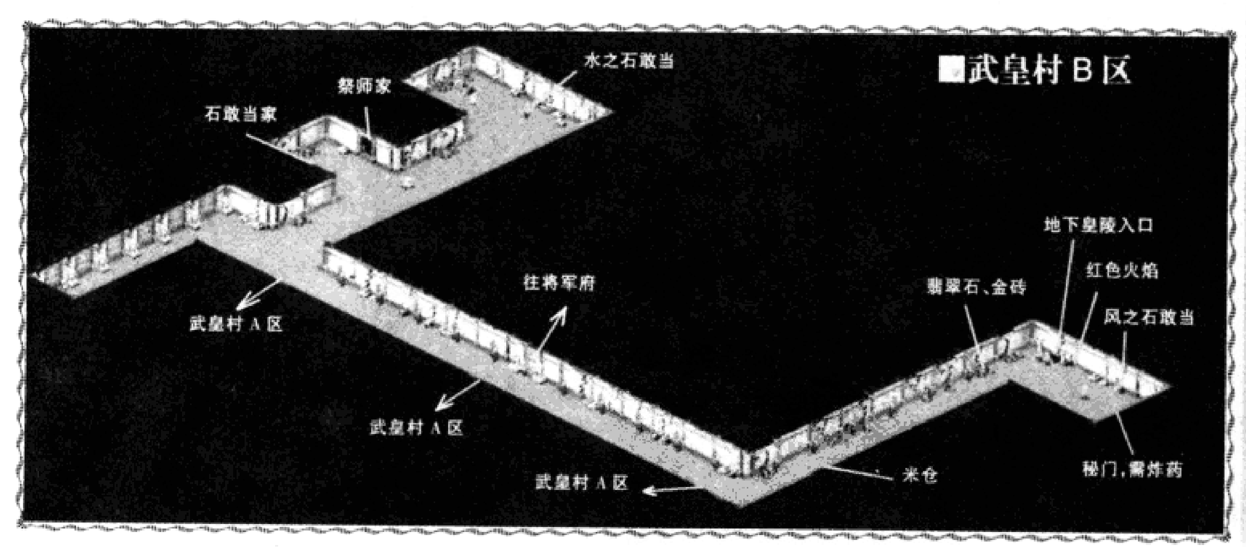
武皇村 A、B 区

进入武皇村之后，先前遇到的剑客会跟着跑进来并挡住出口，死赖着要梦蛟去帮他向铁匠要一把神剑。到打铁铺去时，铁匠不卖武器，梦蛟只好出来与在打铁铺附近的村民"猪哥"交谈，得知三年前铁匠的父亲王铁匠失踪的事，再回到打铁铺时，发现铁匠不在，梦蛟趁机偷溜进房内发现里面藏着一只僵尸，打倒僵尸后得到"小铁剑"，出房门后与铁匠交谈，并将小铁剑交给铁匠，从此就可在打铁铺买或卖武器了。接着铁匠还会给你一把小匕首，将它交给挡在村口的剑客，他就会欣然离去。

接着与"大长老"交谈后，得知妖怪盗走祭师的魔笔，并以魔笔画了一张人皮混在村民当中危害村民。到祭师之屋，

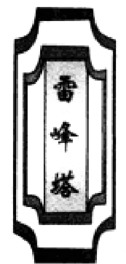


■武皇村 A 区



■武皇村 B 区





祭师会托付你寻回魔笔的任务，与村民"淫淫"交谈得知"司马爷爷"有一个"八卦镜"，可使妖怪现出原形。拿到"八卦镜"后来到"花婆婆"家中，妖怪就藏在储藏室里。打倒妖怪后即可得到"魔笔"，回祭师之屋还"魔笔"，祭师会送"九星珠"当作谢礼，此物可开启雷峰塔一楼中间的"九星定位阵"之门。

武皇村中还有很多事件，例如和"开喜婆婆"交谈后，她会要求你去问候她的姊妹们（花婆婆、春婆婆、以及满婆婆），和她的姊妹问候完后，回到开喜婆婆房间，她会送你一些物品。此外在武皇村中也可学会很多技能，玩家可看后面所附的表1。玩家可把一些多余的物品丢在武皇村的中央广场，在地下皇陵的出入口附近的武俑脚旁调查还可得到"翡翠石"和"金砖"，可拿到当铺卖得好价钱。把武皇村的事件处理完后，就可出发到九星定位阵。

地下蚁穴

【第五回】

大破九星定位阵

得到"九星珠"后，回到雷峰塔一楼A区，可开启中间的"九星定位阵"之门。进入后会看到九盏火灯，依照门旁石狮子的提示"朱雀、青龙、玄武"，正是代表着"北、南、西"三个方位。所以玩家先按掉红色的灯柱，接着来是下方青色的灯柱，然后到中间那排左方紫色的灯柱，最后再按掉中间的大灯柱，通往千年梧桐柱之屋的门就会开启。和守塔老人交谈后，他会要求梦蛟进入白蚁洞穴中帮他消除蚁害，梦蛟虽然急着寻找母亲，但还是接下老人的请求，并进入蚁穴中。

地下蚁穴一阶A区

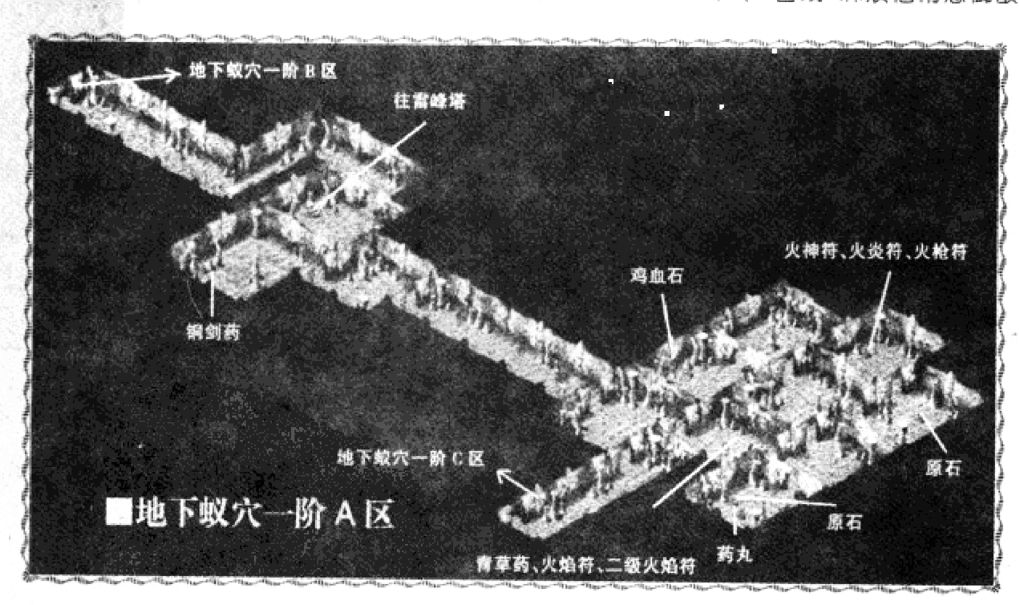
此处的蚁怪还算强，没学会"防具"和"剑技"的技能的话，将会非常难打。如果玩家有足够的钱，可先去雷峰塔二楼C区学"火眼"的技能，并将它提升到最高，这对玩家来说将会非常有帮助。

【第六回】

蚁穴巧取白蚁怪

地下蚁穴一阶B区

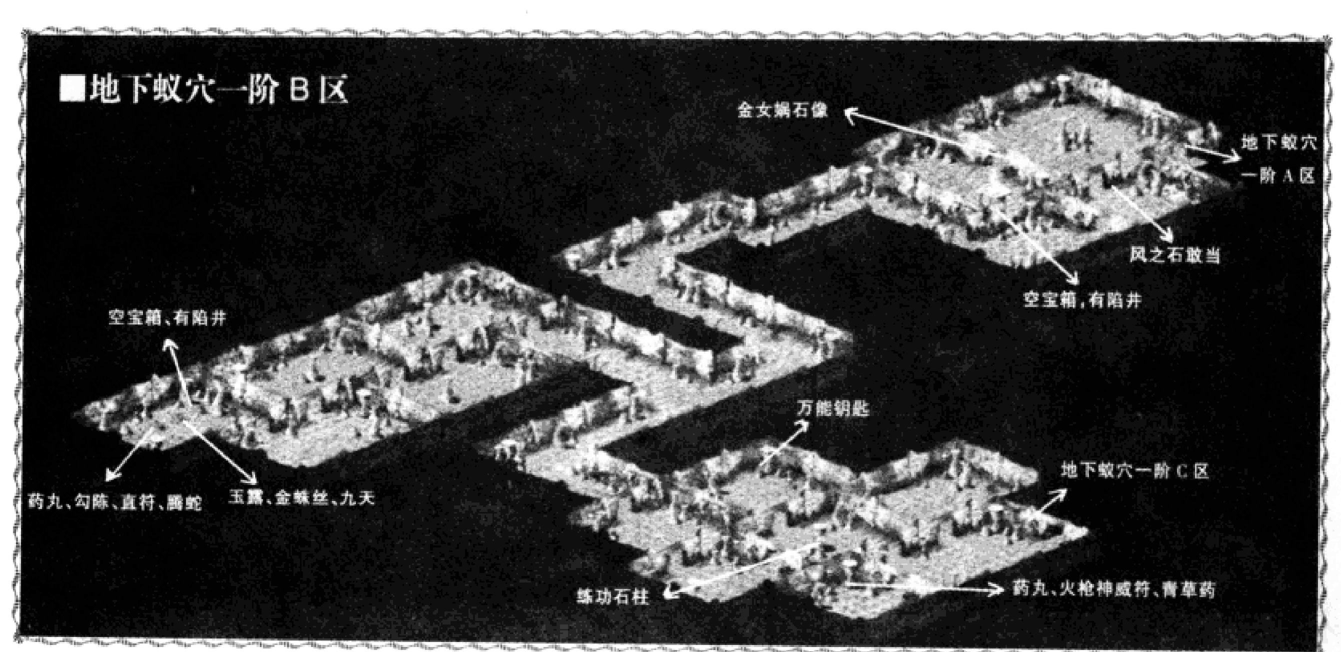
一进入B区时，要小心遭到蚁怪的围攻，因蚁怪的攻击速度很快，被两、三只蚁怪围攻的话会相当危险。这里有个房间中有风之石敌当，如玩家将"风神令"带在身上的话，就可将风兽召唤出来增加战力。但玩家不能够操作它，只能下令"警戒"麻烦他帮您御敌。

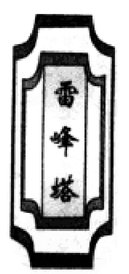


■地下蚁穴一阶A区

有些宝箱不但没有物品在里面而且还有陷阱。往左下方走去，在最里面房间有三个宝箱，除最上方的宝箱有陷阱外，其他的宝箱都有物品在里面，往另一方走去，途中会遇到一个练功石柱，所出现的怪物是雄怪蚁，如玩家觉得等级太低的话，可在此处练功，直到满意为止。







地下蚁穴一阶C区

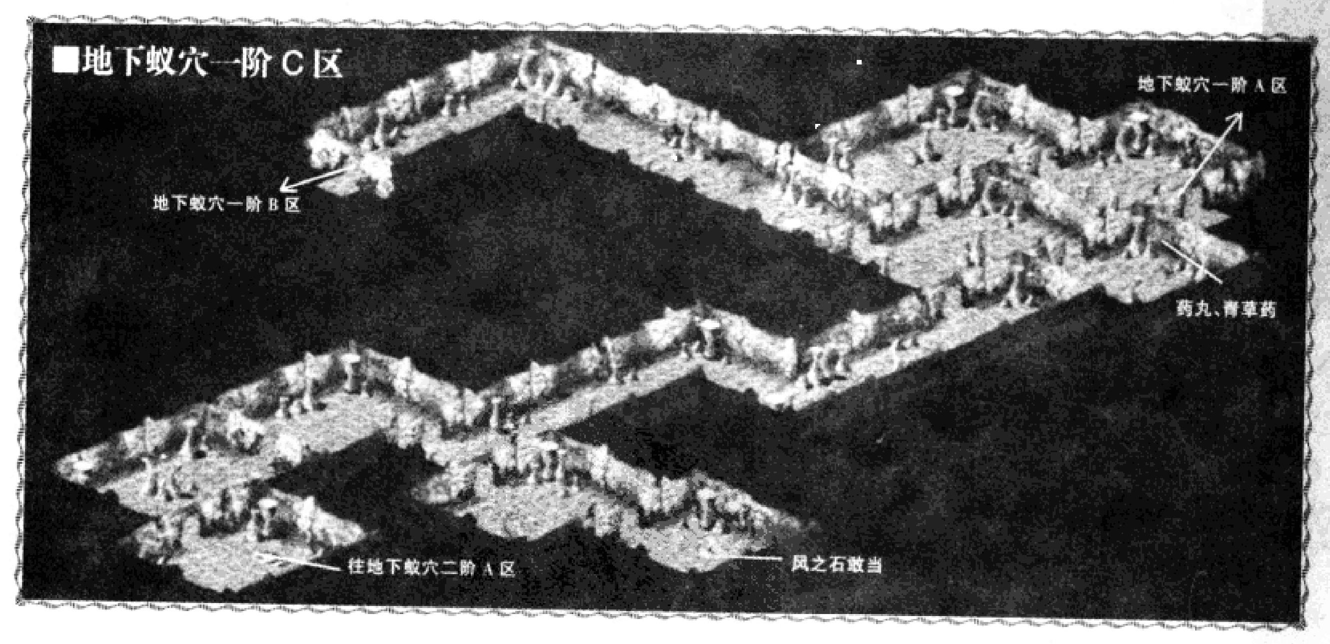
一进入C区时，玩家要特别注意一只叫"万议迷"的蚁怪，当玩家打倒他后，随即会有五到六只蚁怪变出来将你团团围住，展开激烈的攻击。笔者建议玩家先跑到别的房间并关上门，等体力回复后，再一只一只地解决。除此之外，在右下方的风之石敌当旁有一只蚁怪，体力只剩下一点点了，如果玩家打倒他的话，后方就会出现数只蚁怪，玩家要特别注意。

上方的门可通到A区的另一边，里头有不少宝箱。

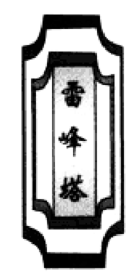
地下蚁穴二阶A区

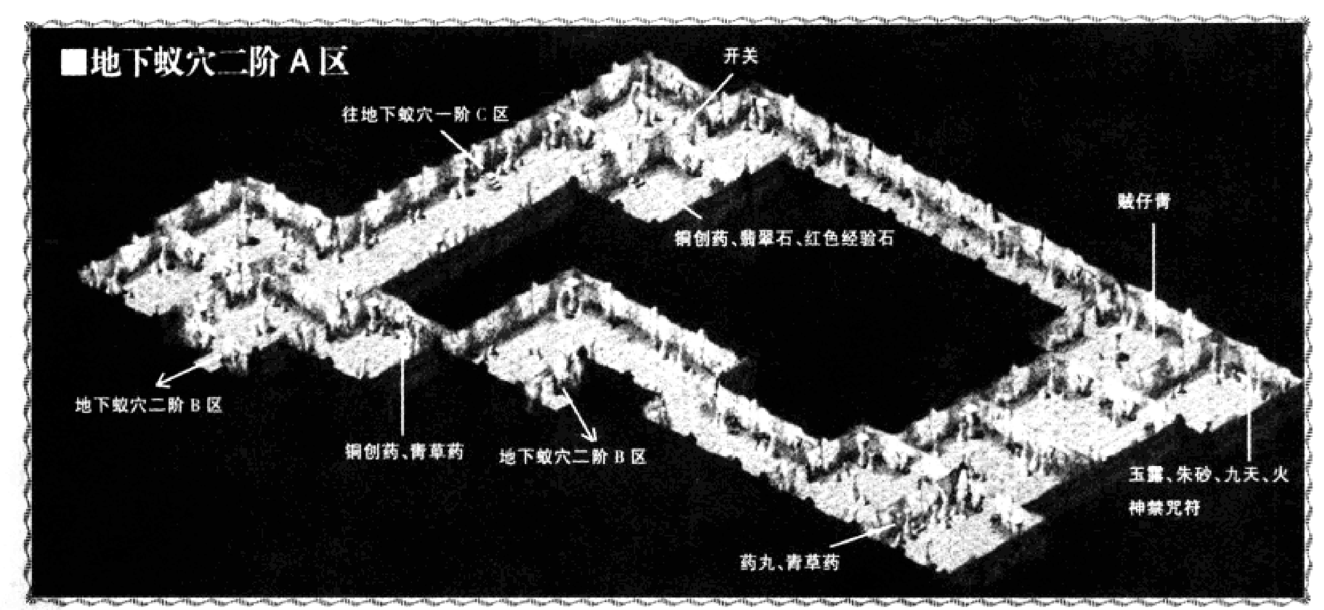
进入地下二阶，先往上方走去，打倒看门的雄蚁怪后，会看到一个房间里头都是雄蚁怪，在门的旁边有一个把手，玩家只要按下开关，房间中就会有火从下方喷出来，直到雄蚁怪全倒下为止。如果玩家没先处理这个机关，继续 向右方前进，走到一半时玩家会被传送到那个房间里面，这里要特别注意一下。

在里头又可遇到"贼仔青"，不过这次他只卖您一些纸一类的物品。这里有一些宝箱要"铁钥匙"才能开启，玩家可等以后再来开宝箱。拿完宝箱以后，回头往下方走可进入B区。

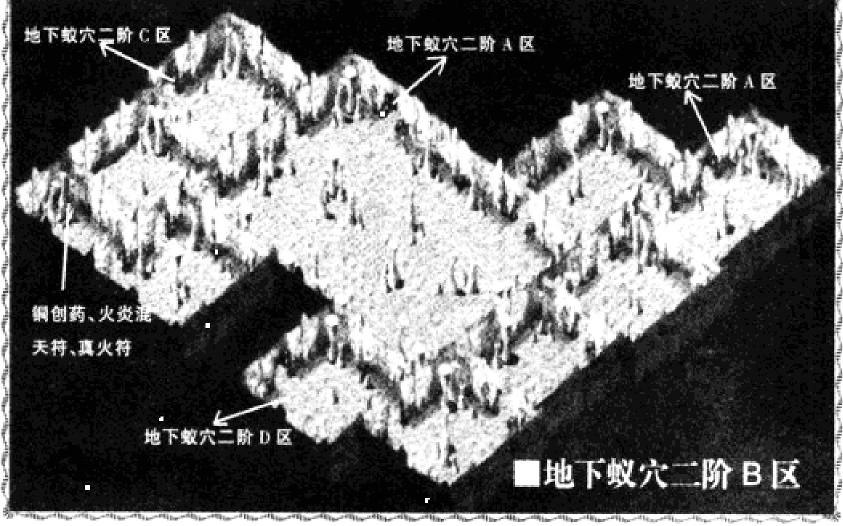


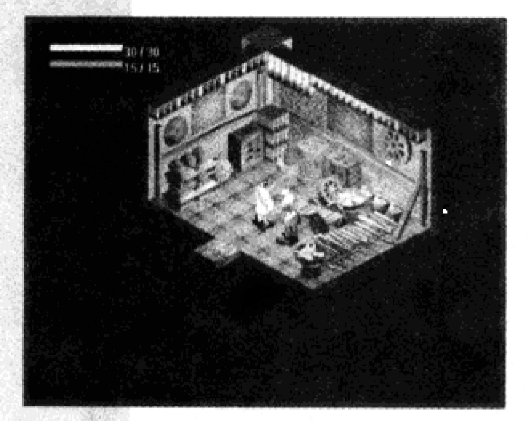










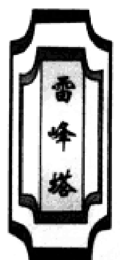


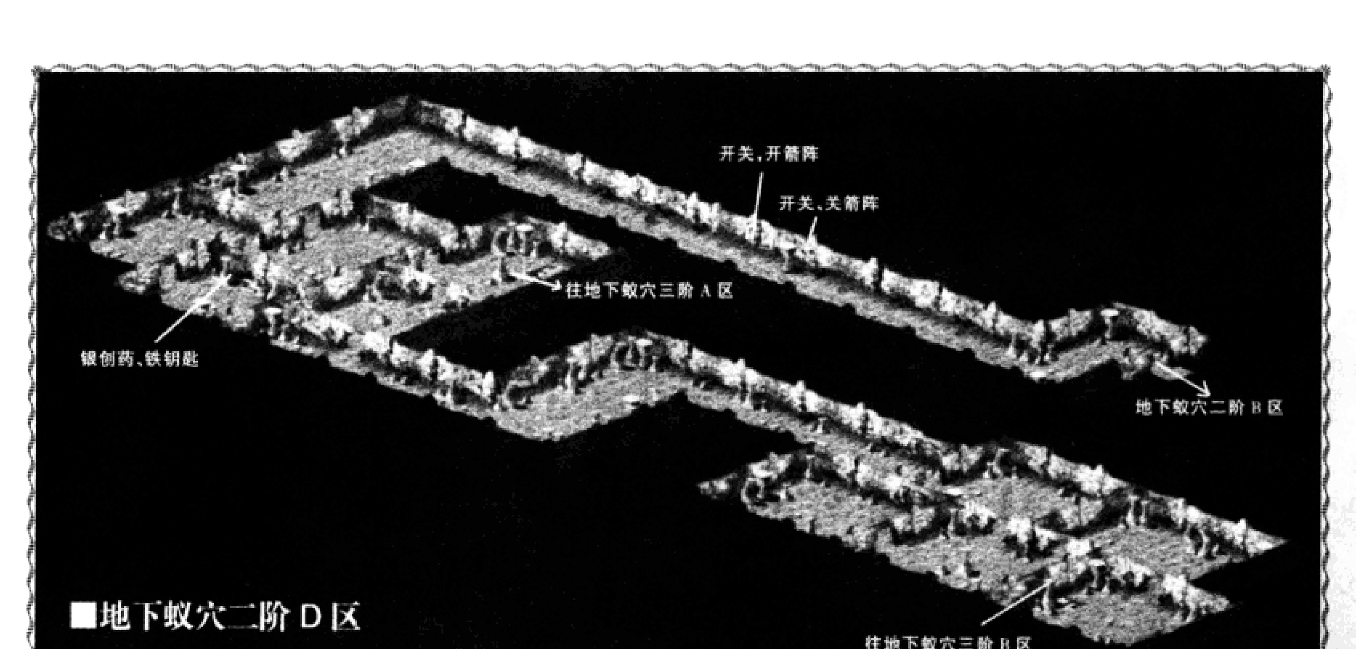
地下蚁穴二阶 B 区

在 B 区的中间空地里，会有一些蚁怪会突然出现在玩家身旁，玩家要特别注意。往左方走去进入 C 区，有一双烈火雄蚁会施放“火枪咒”，要小心应付。









■地下蚁穴二阶 D 区



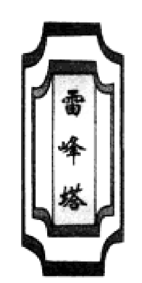
地下蚁穴二阶 D 区

在 D 区之中有一个很长的通道，且里面全部都是雄蚁怪和蚁怪，甚至有一些雄蚁怪还会施放“真火咒”，要硬闯有点不太可能。所以玩家要首先走到通道的中间(要注意雄怪的攻击)，在中间的位置有一根柱子，在柱子往前一点的地方有一个把手，玩家按下把手后，通道的后方会射出箭来，玩家赶快退到柱子后方，直到蚁怪全部被杀光时再按下另一边柱子的把手，箭阵就会停止，玩家就可顺利通过了。下方的宝箱是有陷阱的，至少要“盗宝”技能在 40 以上才能够解除陷阱。

表 1　技能学习一览表

技能	技能介绍	学习对象	代价
返火	自动回复法力，技能等级越高则效果越佳。	地下皇陵入口前的侍卫队长	5000 元
回风	自动回复法力，技能等级越高则效果越佳。	左边守卫哨站的侍卫队长	3500 元
忍术	等级越高则越容易使出必杀一击。	当拿到倚天剑给剑痴之后	4500 元
残像	等级越高则越容易躲过敌人的攻击。	当魔笔事件后，司马爷爷即可传授	4000 元
火眼	等级越高则越容易命中敌人。	雷峰塔第二层的弓神	3000 元
武道	提高每回升级所获得的生命力，等级越高则提升幅度越大。	将军府内侍卫队长杨青	4500 元
佛法	提高每回升级所获得的法力，等级越高则提升幅度越大。	香炉事件过后的春婆婆	4000 元
诗书	可提高杀敌所获得之经验点数。	将军府内的将军夫人	古董花瓶
盗宝	可解除宝物陷阱，越复杂的陷阱需要越高的盗宝技能。	雷峰塔一层的贼仔青	2500 元
纵横	技能等级越高可听到越多的消息。	微笑老萧	2000 元
装备	装备各式的防具。	右边守卫哨站的侍卫队长	2000 元
灵符	可制造用来施法的符咒。	只有石敢当拥有此项技能	----
神仙	可以不用符咒施展法术。	只有小青拥有此项技能	----
火系法术	----	在梦蛟进入地下皇陵三层时，解开青铜女娲封印即可获得	----
水系法术	----	找武皇村的火神官	----





【第七回】

破蚁穴后降火神

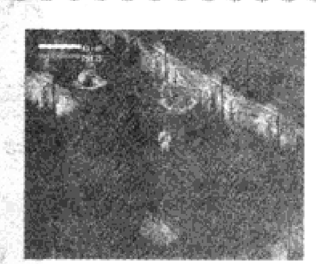
地下蚁穴三阶A区

进入地下三阶A区时，途中会遇上“绝·烈火雄蚁”，它会施放“真火咒”。最上方的宝箱也有陷阱。拿完物品后，回到地下二阶从另一个楼梯进入地下三阶B区。

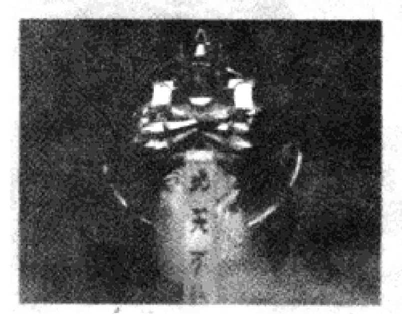


■地下蚁穴三阶A区







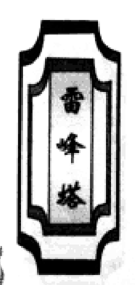


地下蚁穴三阶B区

在B区上方最里头的房间中有一个宝箱，里头的物品虽然有很多，但都是一些符引和药品而已，是否要拿就看玩家了。楼梯下方的门可通往C区。再往左方走去有一个箭阵，此地的箭阵威力不大，玩家只要在箭与箭的空隙走就可(可能还是会损点血)，其中一个宝箱开启后会有蚁怪出现，另一个则是有陷阱。

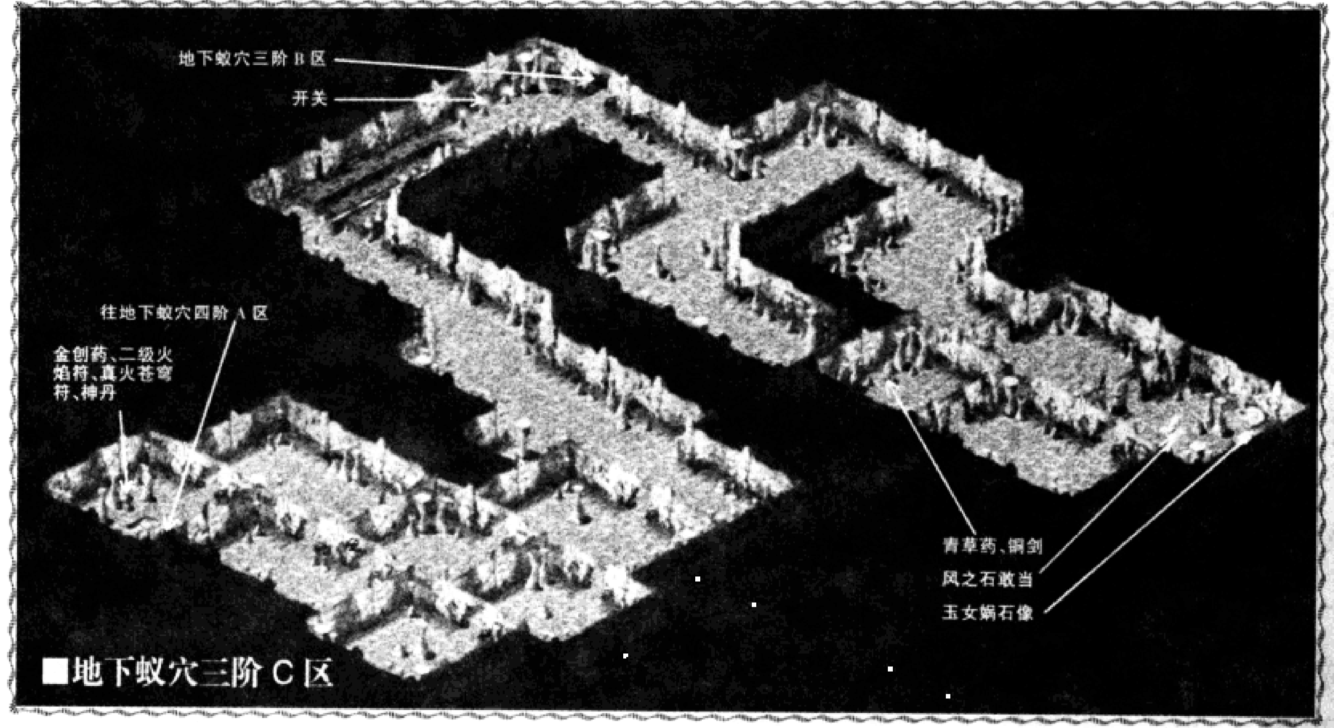


■地下蚁穴三阶B区



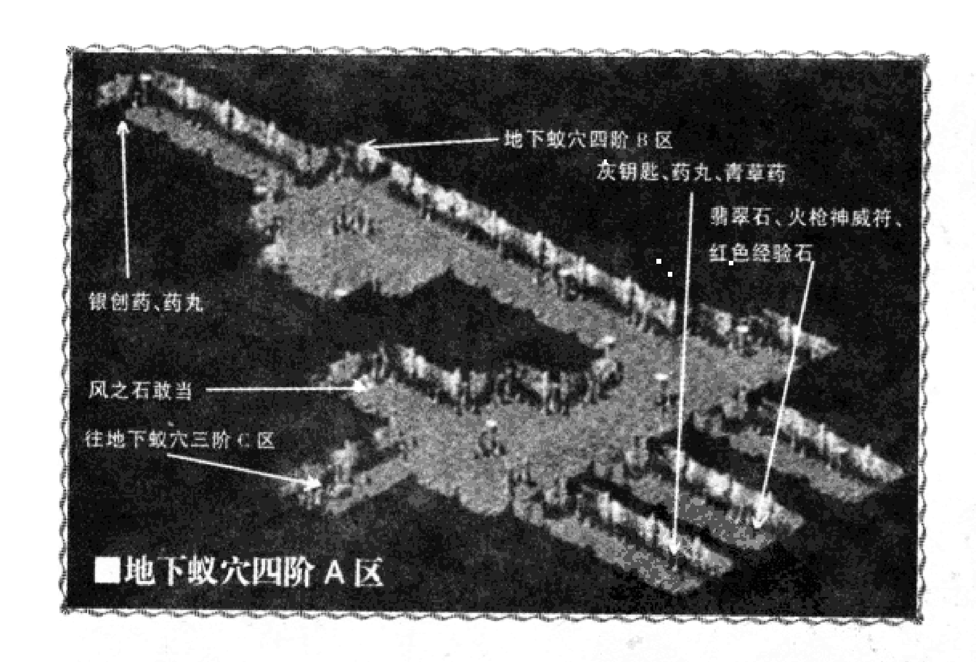
地下蚁穴三阶 C 区

在 C 区门的左方有三个壶，按下壶后，原本是断崖的地方会产生三条通道，建议玩家走中间的通道，因为上方和下方的通道会从另一边射出箭来，但中间的通道走到末端时，只会出现雄怪蚁。



■地下蚁穴三阶 C 区

地下蚁穴四阶 A、B 区

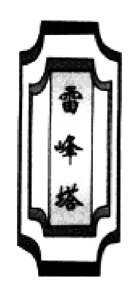


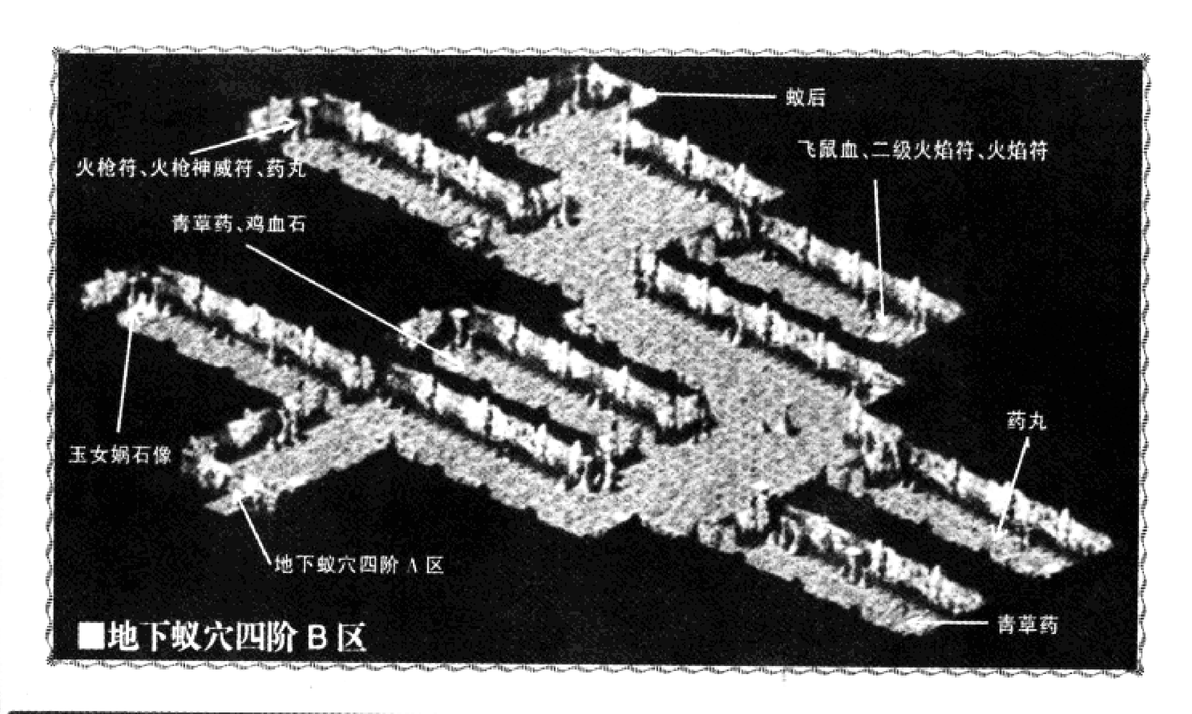
■地下蚁穴四阶 A 区

到达最后一层了，敌人也变多，变强了，特别是一些雄蚁怪会施放咒法，不太好对付，玩家可用"风神令"召唤出风兽来增加战力，要不然也可以让他去当靶，玩家就在旁边攻击。进入蚁后的大本营后，先趁蚁后尚未靠近时把旁边蚁怪清掉。蚁后会施展虫卵攻击，玩家就使出浑身解数来打倒他吧！

打倒蚁后后可得到"虫卵"，回到雷峰塔和守塔老人交谈，守塔老人会感谢你并给你一把"赤色封印之锦"。回刚刚雷峰塔二阶 D 区打火神，降服火神后就可得到"火神令"，以后就可在火之石敢当前召唤火神祝融了。







■地下蚁穴四阶 B 区

地下皇陵

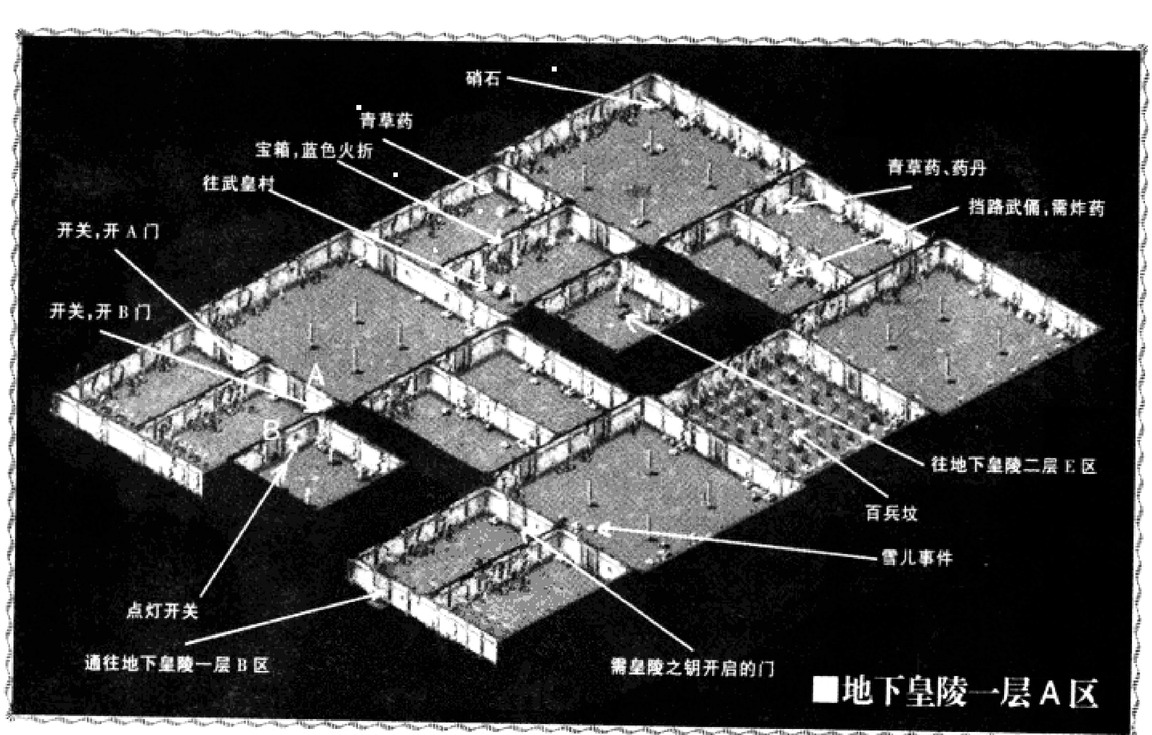
【第八回】

梦蛟雪儿初邂逅

地下皇陵一层 A 区

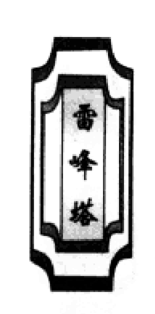
回到武皇村到灯伯之屋找“灯伯”，接下到地下皇陵点灯的任务，这时再去地下皇陵入口就不会有挡驾的了。之后就能顺利进到地下皇陵中，可先在上方的最上角找到“硝石”，另一边则有四尊武俑挡住路口，此时先回到武皇村中。

在武皇村中由村人口中得知“小唐”会制作“炸药”，将先前得到的“引线”和刚得到的“硝石”交给他，再到杂货店的小房间取货，一管“炸药”要 2000 元，拿到“炸药”后就回到地下皇陵炸掉挡路的武俑继续前进。进入百兵坟时，只要直线前进就可以了，不要想去拿旁边的实物。通过百兵坟后会遇到女飞贼“雪儿”，解救“雪儿”后和他交谈，会得“红色火折”，雪儿加入队伍。



■地下皇陵一层 A 区





【第九回】

巧雪儿初试啼声

回武皇村地下皇陵入口处，有红色寄魂灯，按下就可唤雪儿出来。用雪儿回地下皇陵，在回武皇村的阶梯附近有一上锁的宝箱，用雪儿的开锁技能打开，可得到"蓝色火折"。此外还有某些上锁的门雪儿可开启，进到最里头房间时，在门的旁边有一个开启，按下后隔壁的门会打开，进入到一个有四个灯柱的房间，其中一个没有点燃，用墙壁上的开关点燃它，即可回武皇村完成任务。回灯伯之屋，"灯伯"告知"皇陵之锦"已遗失多年，并感谢两人暂时平息了兵马俑之乱，得到"五行珠"。

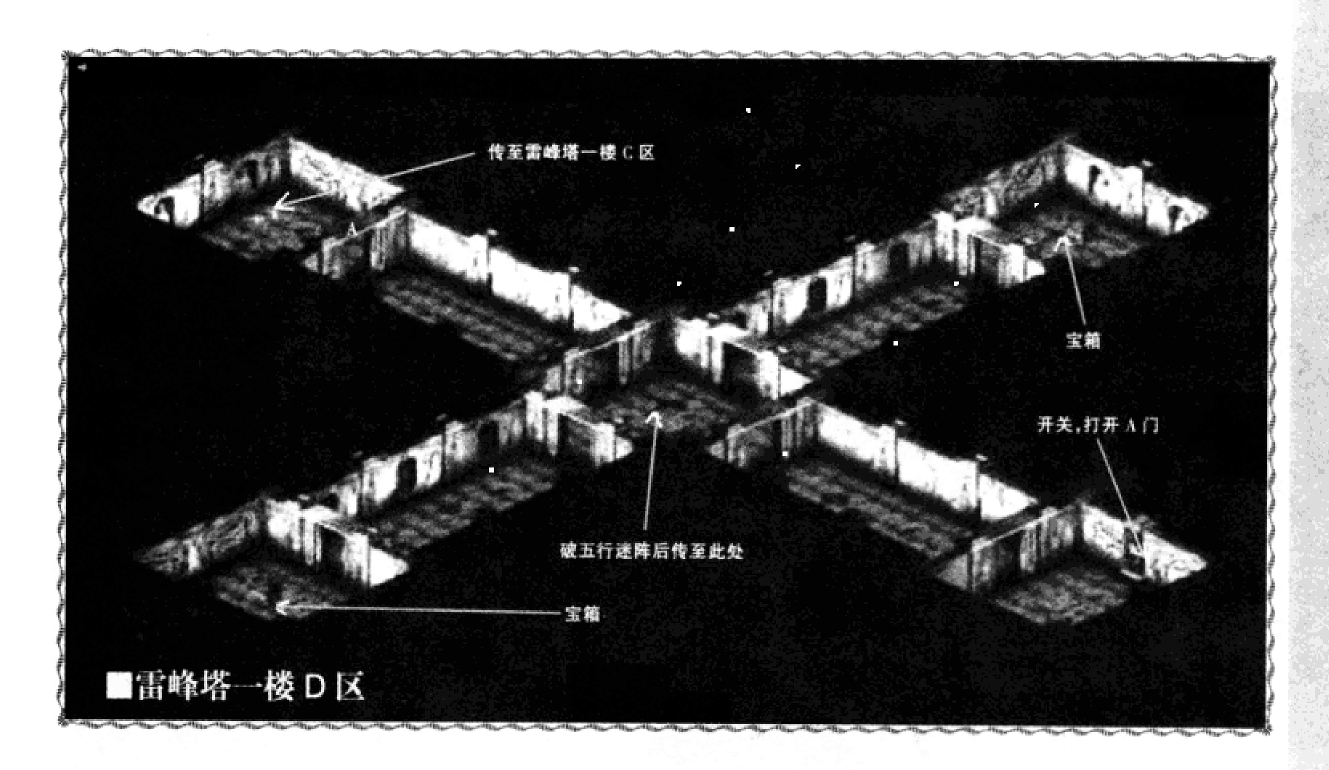
雷峰塔

【第十回】

破迷阵救易水寒

雷峰塔一楼C区

回到雷峰塔一楼C区，用雪儿的开锁技能打开此区火精长老房旁边的门，一路走去，由石狮子处得到"雷呼风"、"风唤雨"、"水克火"、"火熔岩"、"主蕴水"等信息，最后到达一处门，使用"五行珠"就能进入五行迷阵中。依照石狮子的提示整理出"雷呼风、风唤雨、水克火、火熔岩"，依照着雷、风、水、火、土顺序来破五行迷阵，走到土的时候，让雪儿朝上方按下地上的一块石板，就会被传送到雷峰塔一楼D区，先拿右上、左下两方宝箱的宝物，再向右下走去拉动机关，可打开左上方传送之门。

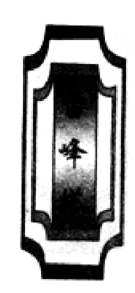


■雷峰塔一楼D区

雷峰塔一楼B区

从传送室传送至一楼B区的右下方，这里还有四个宝箱，还会遇到贩宝卖"万能钥匙"的"贼仔青"。如果雪儿的开锁技能够高的话，就可直接开启宝箱，不必向"贼仔青"购买钥匙。其中一个宝箱中可得到进入二楼B区祭坛右下方门的"蛇形钥匙"。

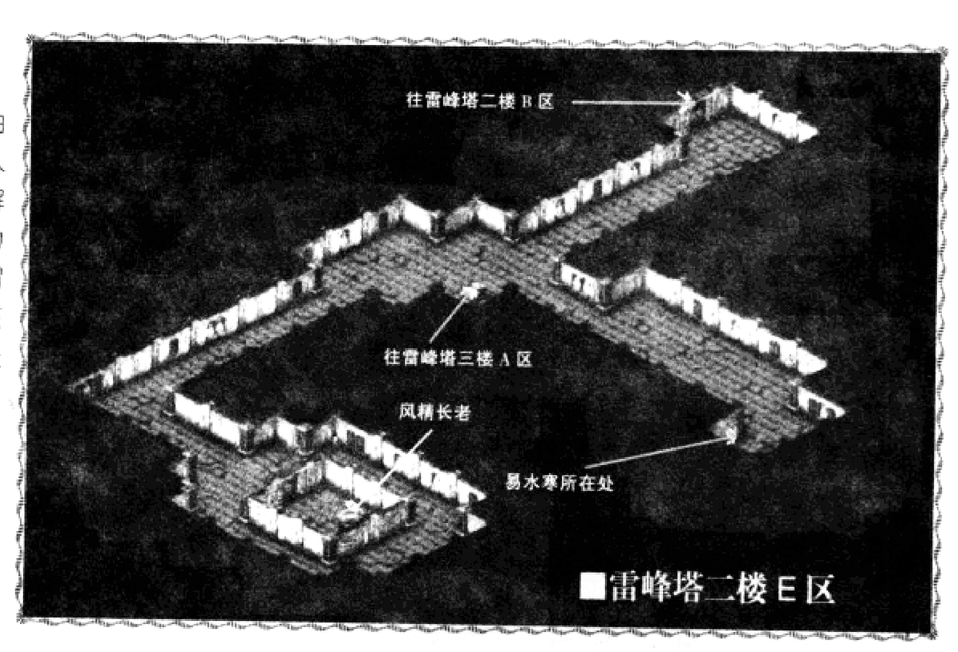




雷峰塔二楼E区

回到二楼的C区，由“蛇形钥匙”可开启的门进入E区。在右下方区域再度解救受困的易水寒，易水寒为感谢两次救命之恩而加入冒险队伍，得到“紫色火折”。在此区右下方还有一风精长老，卖风系咒法秘传书。

回到武皇村和守卫交谈，得知聚宝盆被盗，嫌疑犯“阿吉”不知去向。到村中与村民交谈后，在武皇村B区风之石敢当那边发现一个可炸开的墙。



■雷峰塔二楼E区

武皇村

武皇村A、B区

到杂货铺里找“小唐”购买“炸药”，炸开墙后经由密道通往米仓的密室，发现“阿吉”的尸骨和“聚宝盆”，在“阿吉”的手中发现了一把“生锈的钥匙”，将“聚宝盆”交还给米仓的管理者“阿叔”，会叫玩家到中央广场向“大长老”领赏，长老告知“大将军”要召见。

先到“阿吉的家”用“生锈的钥匙”打开箱子得到“玉簪”，将“玉簪”交给王员外的“如意”，“如意”嘱咐“丫环”，赠予“夜明珠”。在武皇村中和“典韦”交谈得知将军房中有一张破混元武斗阵的图。

将军府

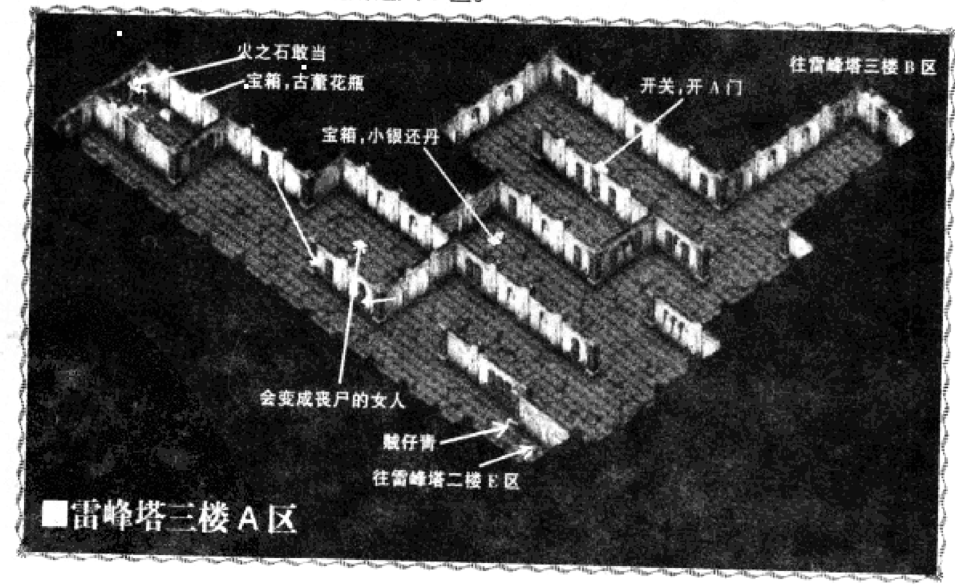
进到将军府，大将军除奖赏外，并要求协寻“金缕衣”。到将军的房间可找到“混元珠”，到藏宝室可得到“兽纹觥”。以“古董花瓶”给将军夫人可学习到“诗书”的技能。在将军府左边的练武房墙壁，可看到墙上那张破“混元武斗阵”的图。

【第十一回】

智破混元武斗阵

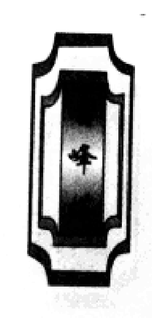
雷峰塔三楼A区

离开武皇村后，往雷峰塔三楼出发，在A区的楼梯附近，“贼青仔”在附近，如在之前没学会“盗宝”的技能的话，也可在这里学。往左方走去会遇到一个女人，和她交谈后，她会变成丧尸。往上方走去，进入B区。



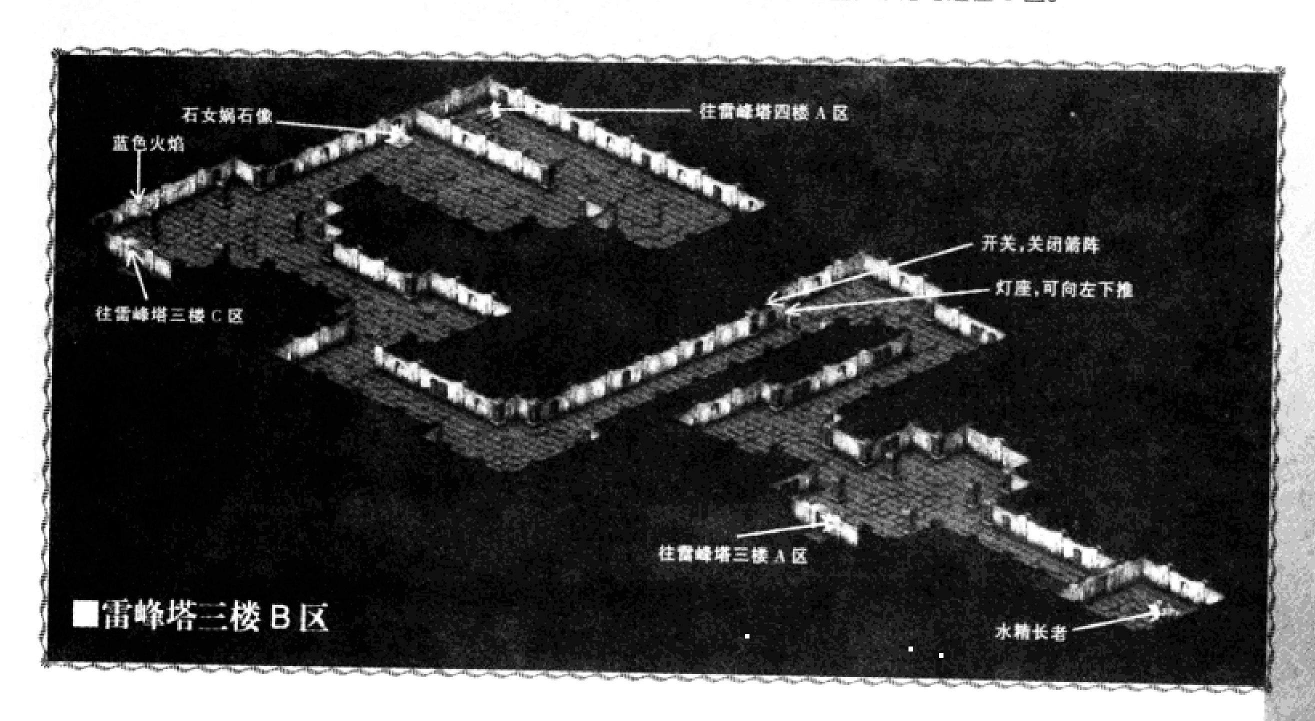
■雷峰塔三楼A区





雷峰塔三楼 B 区

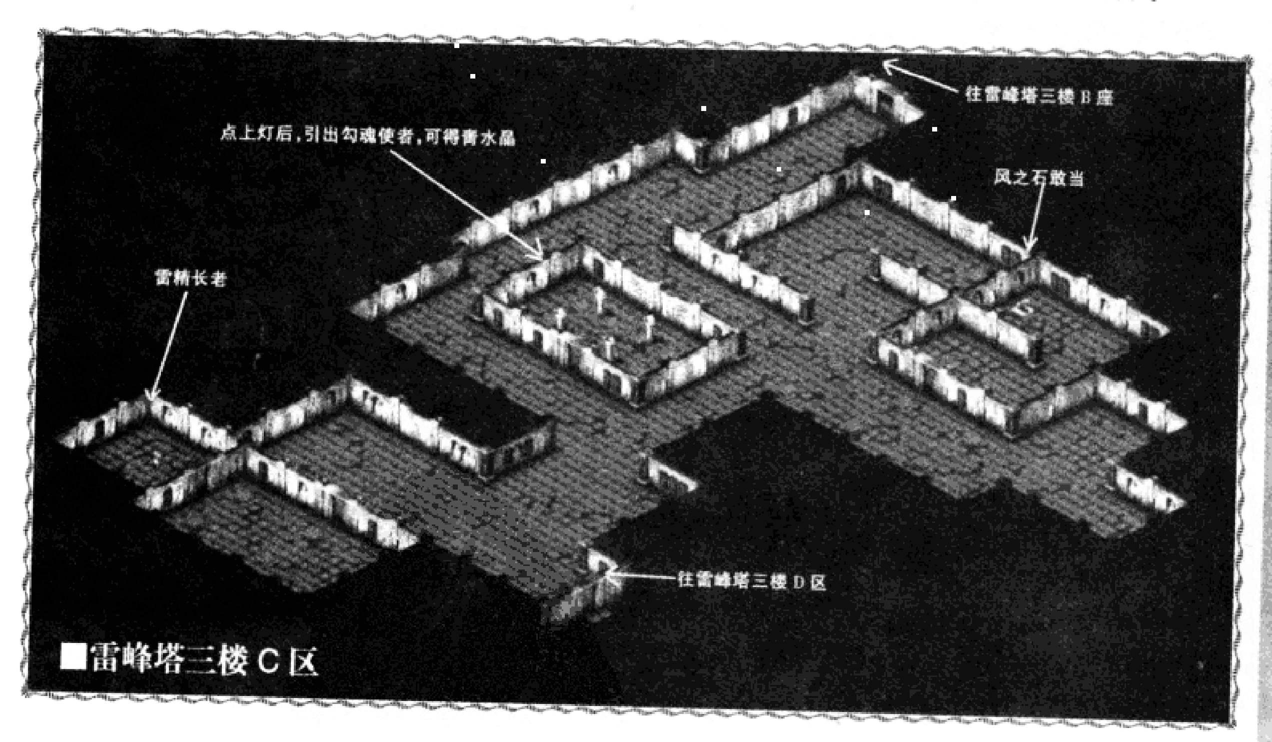
在 B 区右边的房间中，"水精长老" 就在里头，可向他购买水系法术的秘传书。在左方会有一个箭阵，玩家先走到墙的底部，等箭不再射的时候，再沿着墙壁绕过去，然后以灯柱来抵挡箭射过来，将柱向前推 4 至 5 格，按下旁边墙上开关，箭阵就会停止。在 B 区左上方有楼梯可通往雷峰塔四阶 A 区。下方可通往 C 区。



■雷峰塔三楼 B 区

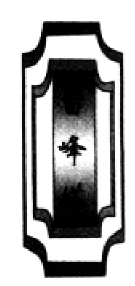
雷峰塔三楼 C 区

在 C 区中有一个封闭的房间，会看到有四个灯柱，其中有两盏没点燃，按下左上方的灯后会出现 "勾魂使者"，打倒他后可得到"青水晶"。此外"雷精长老"就在下方的房间中，只要带着"紫水晶"就可向他购买雷系的秘传书。



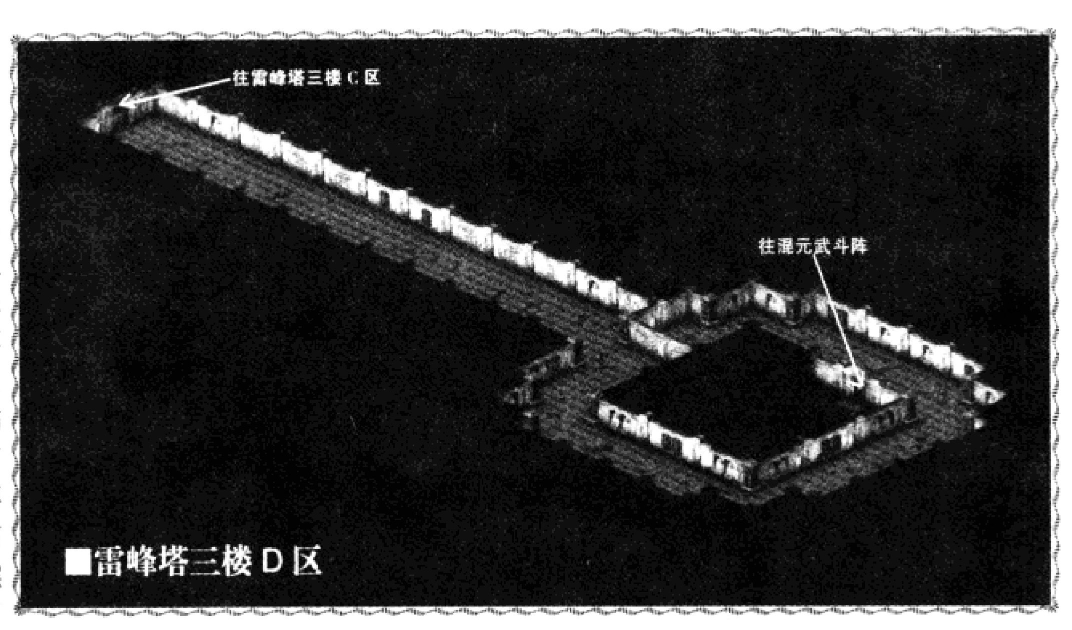
■雷峰塔三楼 C 区





雷峰塔三楼 D 区

进入D区中，到达混元武斗阵门前，玩家最好先在这里做记录，笔者还是教导玩家如何破阵，进入混元武斗阵后，先往右下走三格、再向左下方走三格、右下方走三格、右上方走三格、右下方走三格，最后再向左下方走即可破阵。进入第四层牢房B区。



■雷峰塔三楼 D 区

牢　　房

雷峰塔四楼 B 区

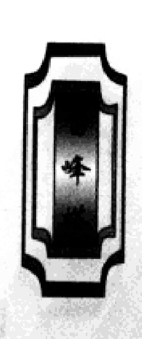
在第四层中，有许多的牢房，"牢房钥匙"可从敌人身上得到，玩家也可用雪儿来开门。在左方第四个房间中有个传送点，可传送到第四层A区的另一个传送点。附近的宝箱中有"上古神卷"；右方的第三个房间内有"地精长老"，可向他购买地系的秘传书。到最上方的地方打倒"牛头"和"马面"，打倒后可得到"黄铜钥匙"，可开启下方的房间，宝箱中有"金甲令"，传送点可回武皇村去。

石女娲石像
宝箱，上古神卷
传送点，传至雷峰塔四楼A区
宝箱
打倒牛头马面得到黄铜钥匙
地精长老
宝箱
宝箱，金甲令
传送点，传回皇村B区
往雷峰塔三楼混元武斗阵

■雷峰塔四楼 B 区

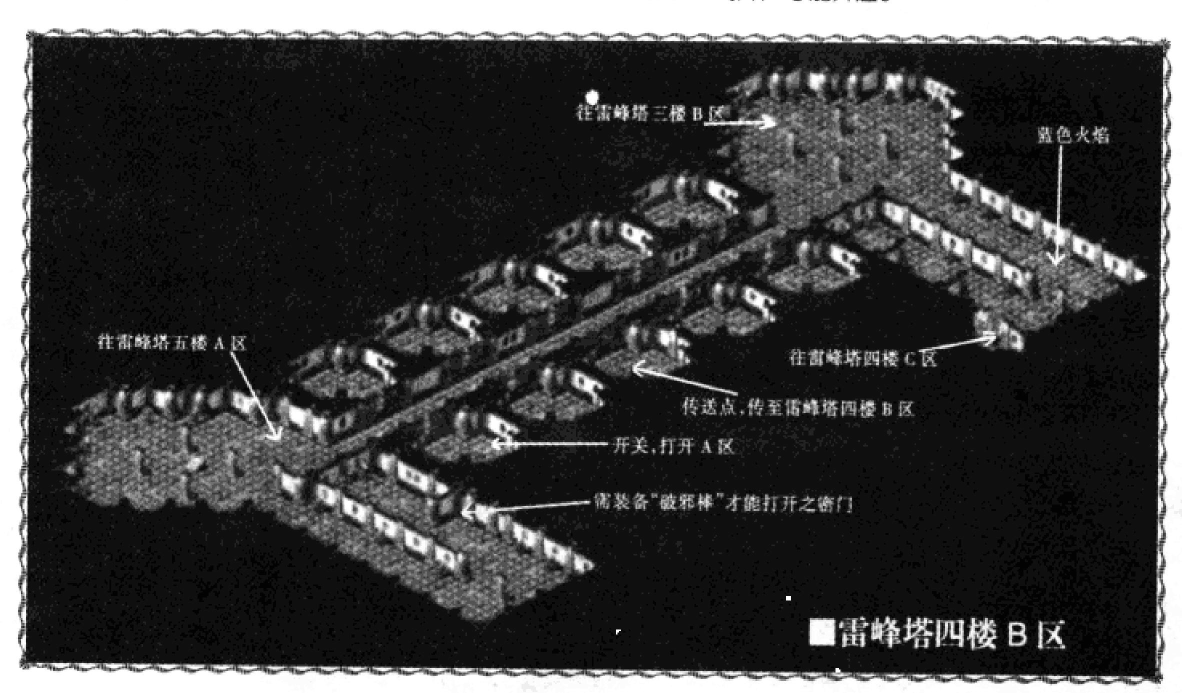






雷峰塔四楼 A 区

在 A 区右方最下方的房间中，按下开关后上方通往 C 区的门就会开启。此外在此区另一头有一个密门要用“破邪棒”才能开启。

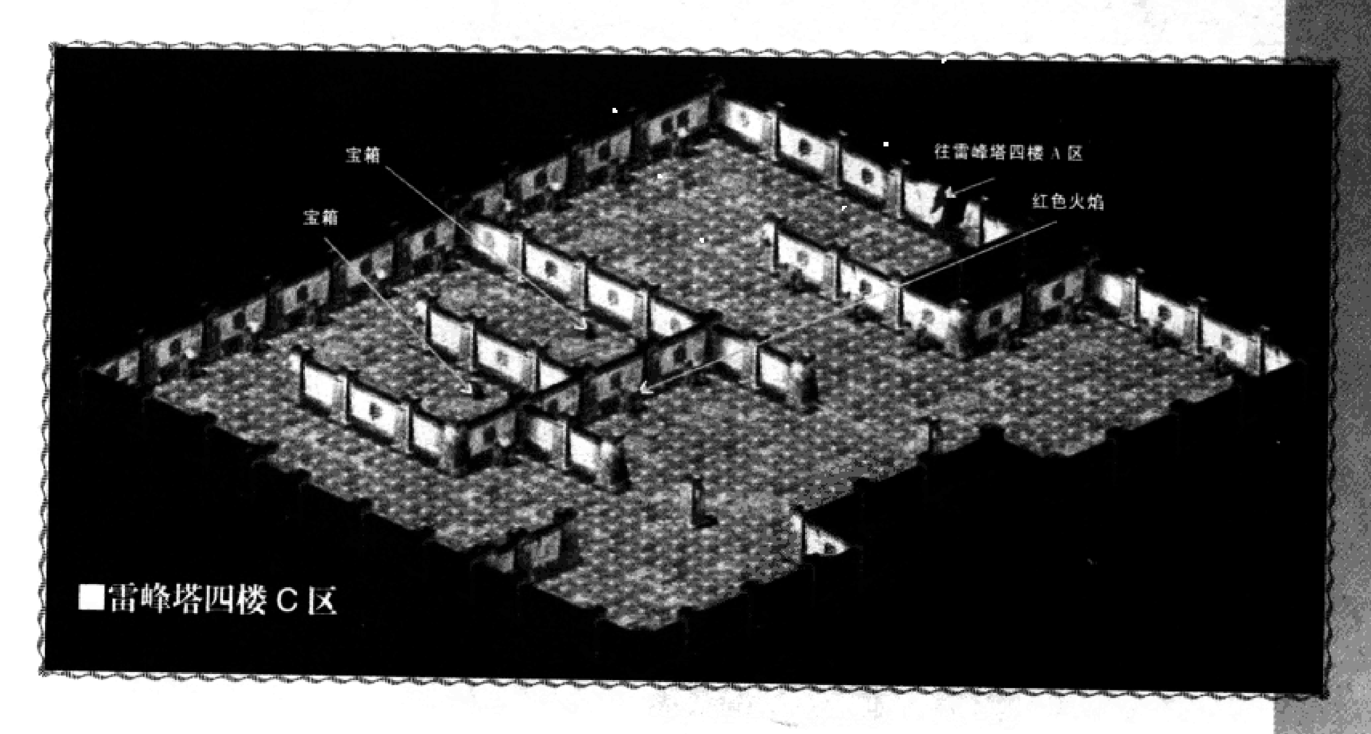


■雷峰塔四楼 B 区



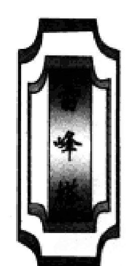
雷峰塔四楼 C 区

进入 C 区中，会先遇到一条“光线”，如果玩家碰到此线的话，会引起“牛头”，这里玩家从下方通过，往下走去也会遇到一条光线，这里就不能躲过了，里头的宝箱都是一些装备的物品。再来就是上第五层了。



■雷峰塔四楼 C 区





竞 技 场

【第十二回】

竞技场六显神威

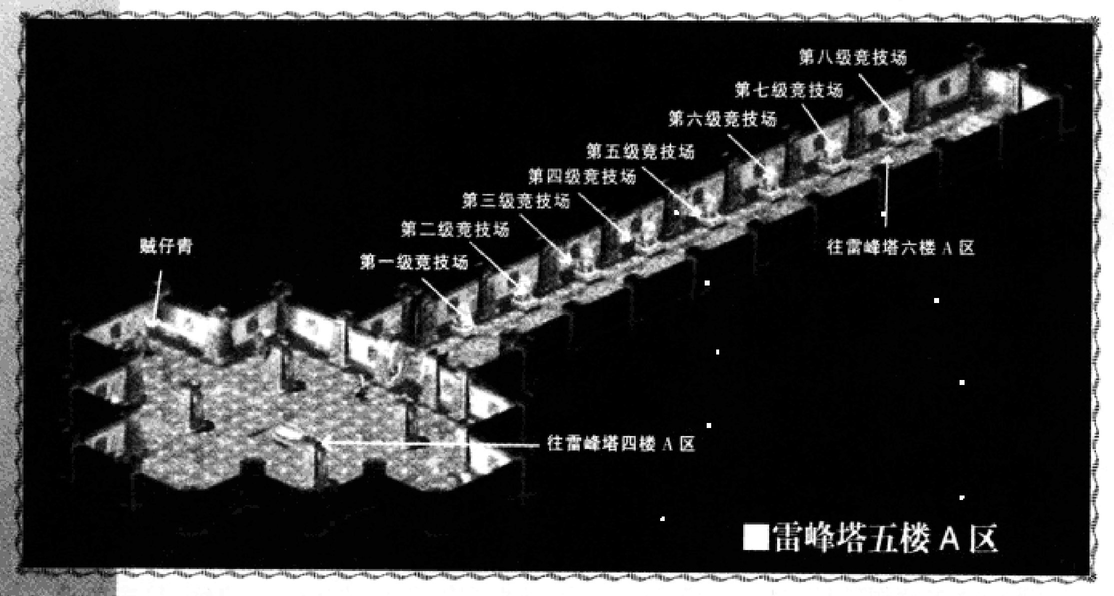
雷峰塔五楼A区

在雷峰塔第五层中，会遇到"贼仔青"向梦蛟兜售竞技场的"入场券"，但却开出天价给主角，梦蛟没办法只好回到武皇村。从村民的口中得知，招弟的孩子被妖怪抓走，已成为竞技场的头奖，梦蛟来到招弟家了解状况随即回到雷峰塔找"贼仔青"，这时梦蛟会以"夜明珠"、"兽纹觥"及"上古神券"来交换券。

雷峰塔五楼竞技场

将"入场券"交给守卫，进入第一个竞技场以救回小助。在左方的房间中有一个石狮子，按下后，通往上方的火焰就不会伤害到身体了。笔者在此强调一点，凡是要用???开启的门都是要用雪儿来开启的。在这边的怪物身上可得到战士徽章；接着以战士徽章再向第二级挑战，依此类推，每解决掉一级的守关关主后都能得到一个徽章开启下一级的传送点，最后在第八级时会遇到四柱天王之一的"神将"，打倒后可得到四法器之一的"战神金冠"。

回到武皇村招弟的家中，小助会给你一把"黄色封印之锦"，在中央广场紫色寄魂灯的地方，易水寒会站在旁边，交谈后易水寒会离开队伍，到水井边找阿贬，得到"五鬼秘石"。



■雷峰塔五楼A区

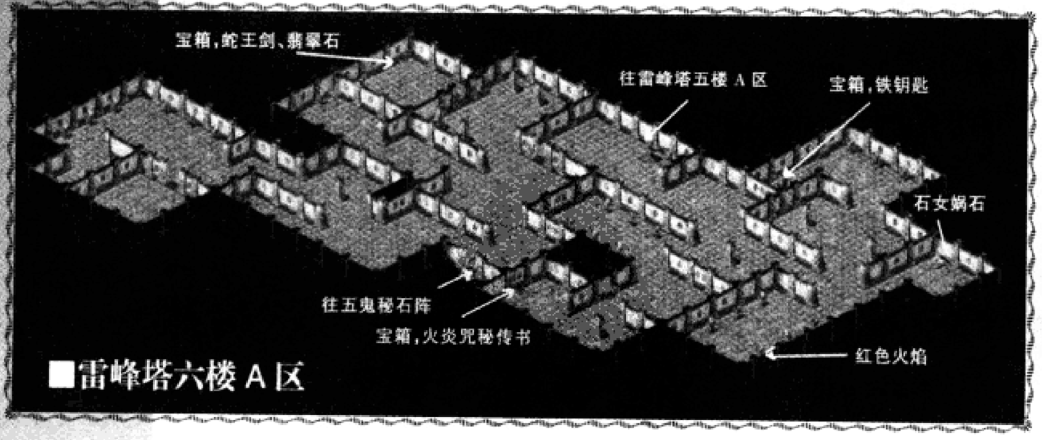


【第十三回】

知母真相遭暗算

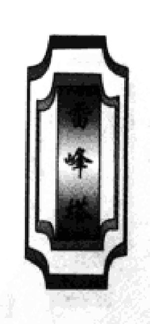
雷峰塔六楼A区

拿着"五鬼秘石"到雷峰塔六楼"五鬼秘门阵"之门前使用，进入阵中。破阵的方法非常简单：从门到入口间共有五个雕像人头，假设由右至左（如图）分别为A、B、C、D、E，但E因为已损毁，所以不管，而玩者只要依序按下A→B→D→C的顺序按下人头上的蜡烛，即可破阵。



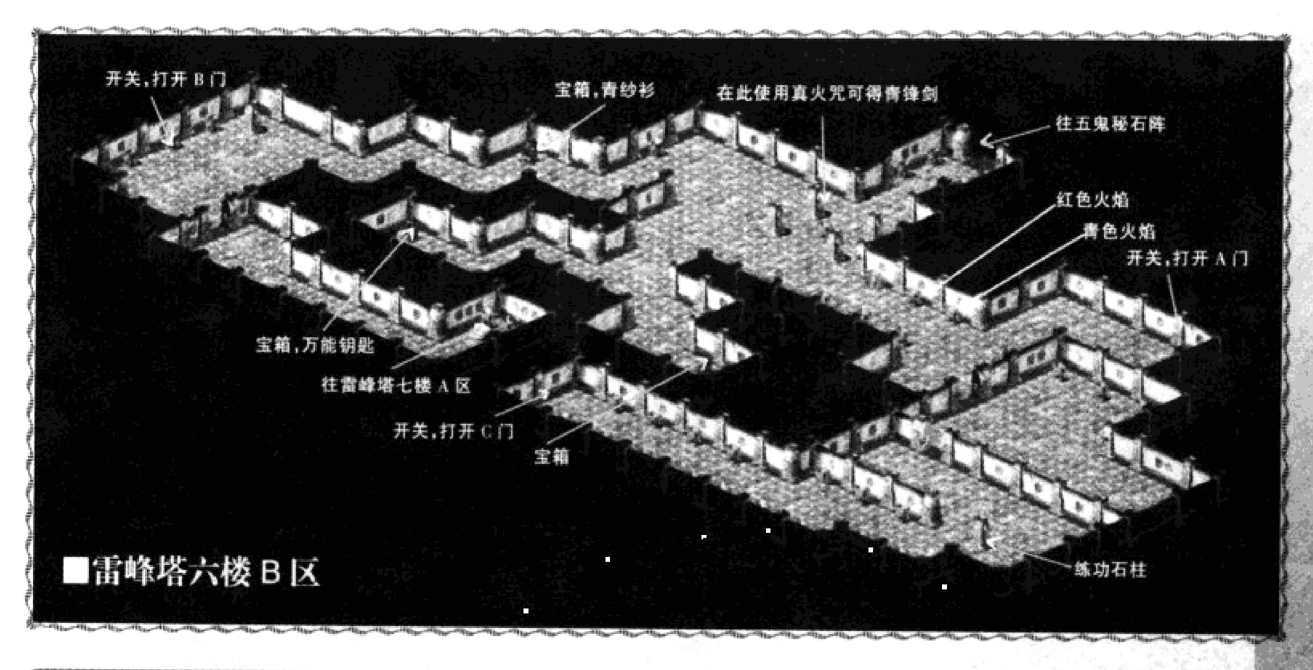
■雷峰塔六楼A区





雷峰塔六楼 B 区

在 B 区中的门，都要利用开关才能开启，在一只妖怪身上会掉下“真火符”，如没掉的话，玩家可用买的或以后自己画。在入口的冰炉前使用“真火符”，会得到“青锋剑”。此外，此处其中有一个宝箱内有“蛇王剑”，一定要拿到并装备起来。

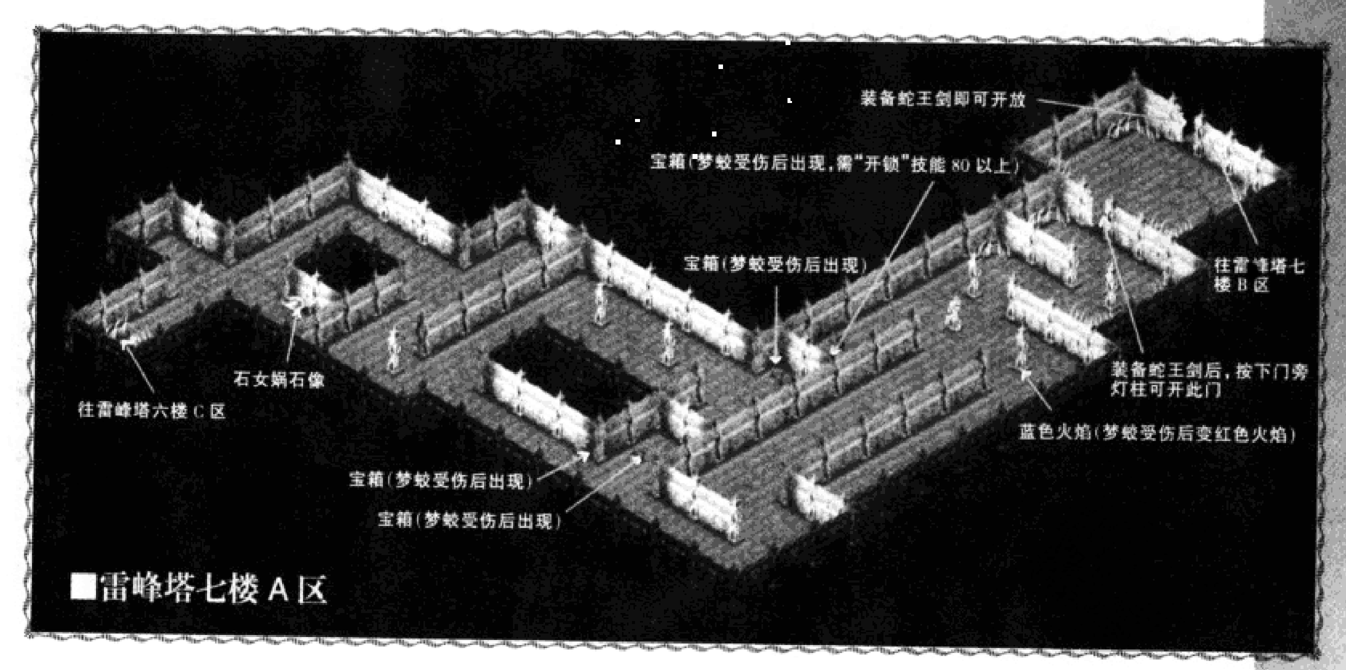


■雷峰塔六楼 B 区

蛇　　塔

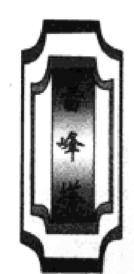
雷峰塔七楼 A 区

在七楼上方的门边有一蓝色灯柱，按下后门就会开启，发现易水寒竟然在里面，交谈后得知原来易水寒竟是四柱天王之一的蛇王，易水寒苦口婆心地劝告梦蛟能知难而退，但梦蛟救母的决心坚定，一点也不退让。于是逼易水寒现出原形，原来是一条巨蟒。梦蛟不是敌手，一下就中了蛇毒，但就在千钧一发之际，石敢当终于出面，并将梦蛟救回武皇村了。



■雷峰塔七楼 A 区





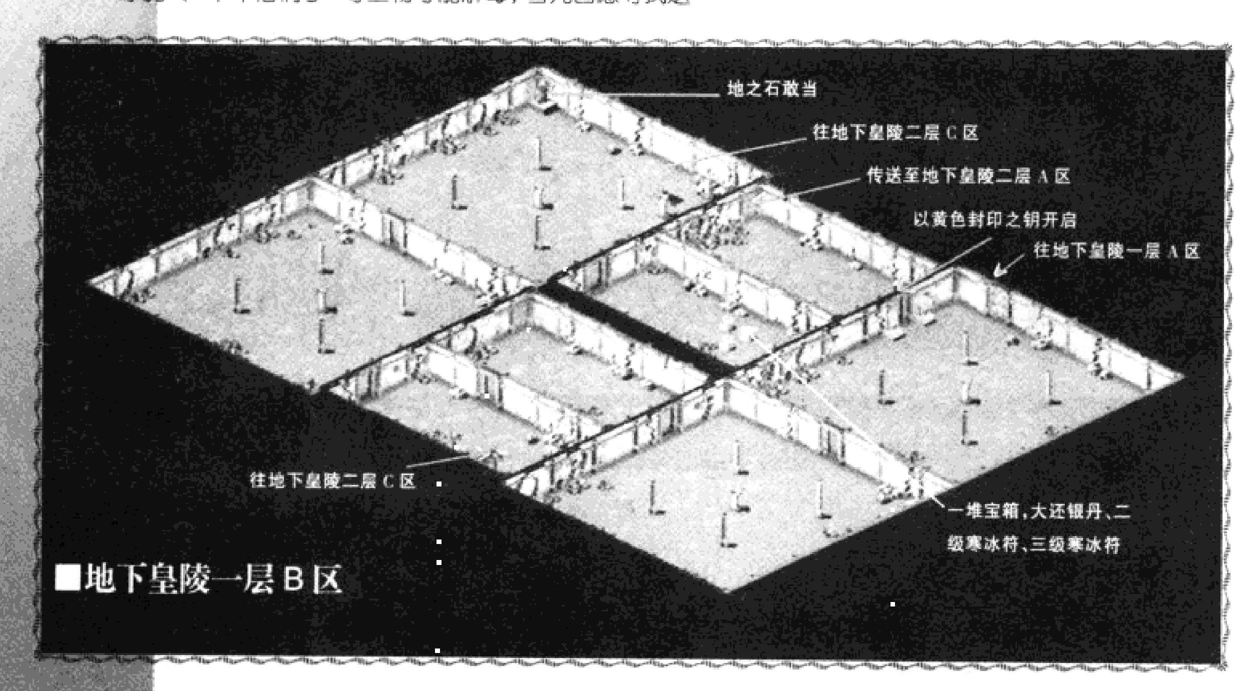
地下皇陵

【第十四回】

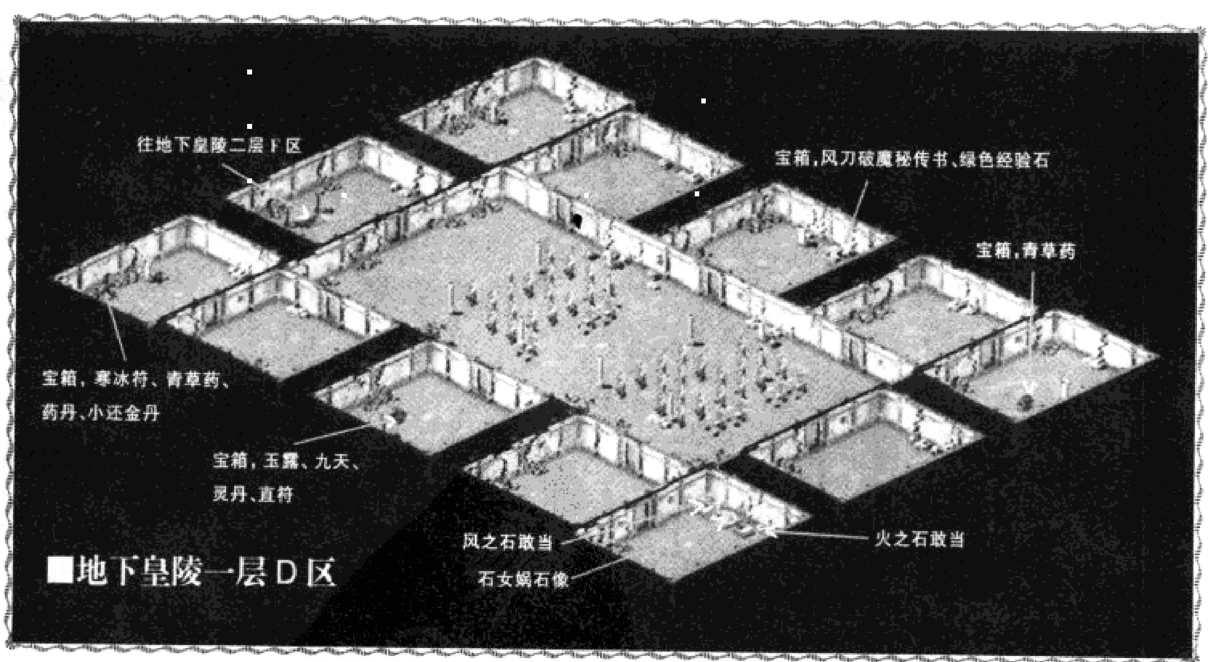
雪儿独行救梦蛟

梦蛟身中蛇王的巨毒，石敢当言明一定要“寡妇草”、“冰魄”、“千年梧桐子”等三物才能解毒，雪儿自愿寻找这三物以救梦蛟。

和地灵神旁的守卫交谈后，得知“皇陵之钥”并未遗失，是被灯伯收藏起来了。因为他不希望先皇陵寝被打扰，拿到钥匙后，即可进入地下皇陵一层原本不能进去的那个门，进入一层B区。在B区用黄色封印之钥开启一处封印之门后，会看到一个传送点，会被传送到地下皇陵二层A区。至于从其他楼梯处下去的话，可拿取一些宝箱或练功罢了！再此就不赘述了！

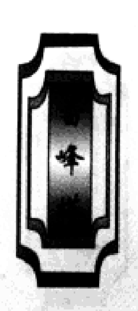


■地下皇陵一层B区



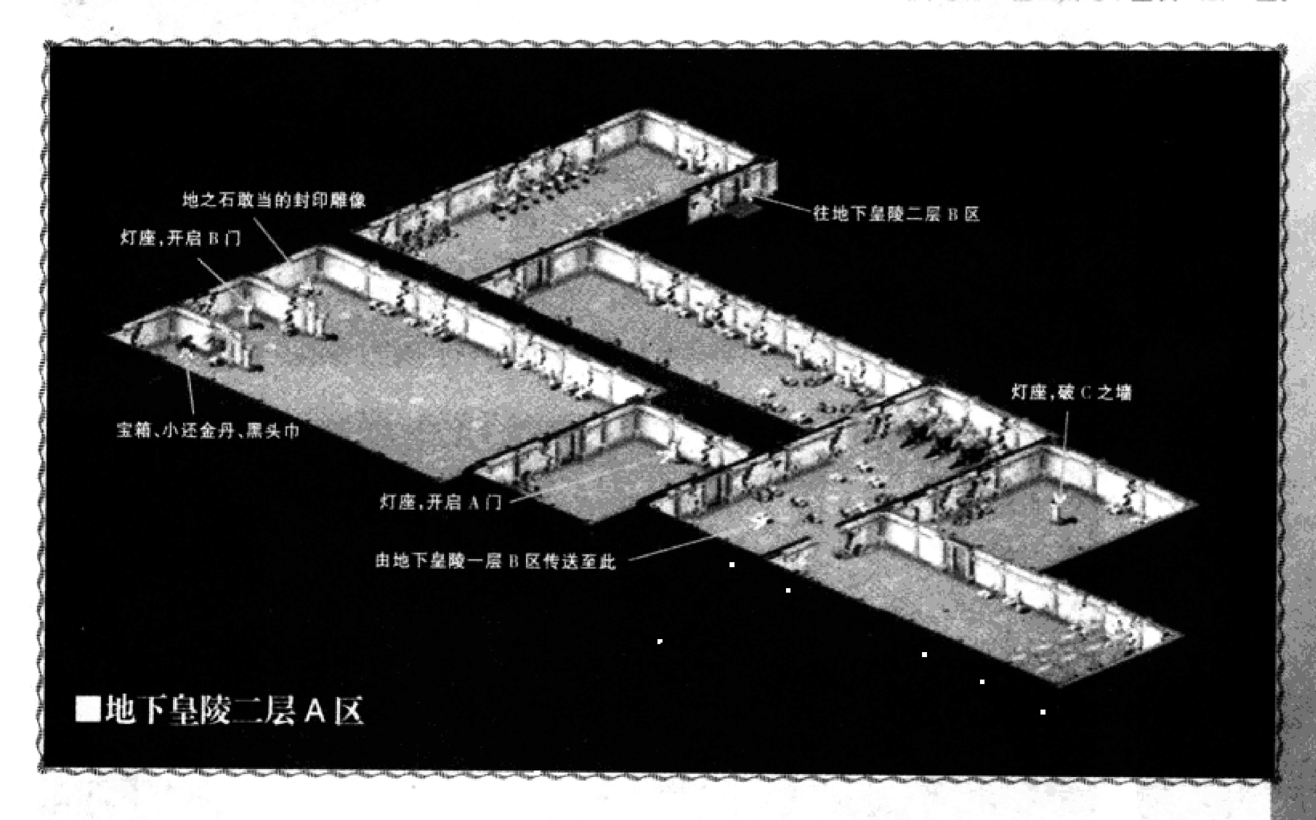
■地下皇陵一层D区



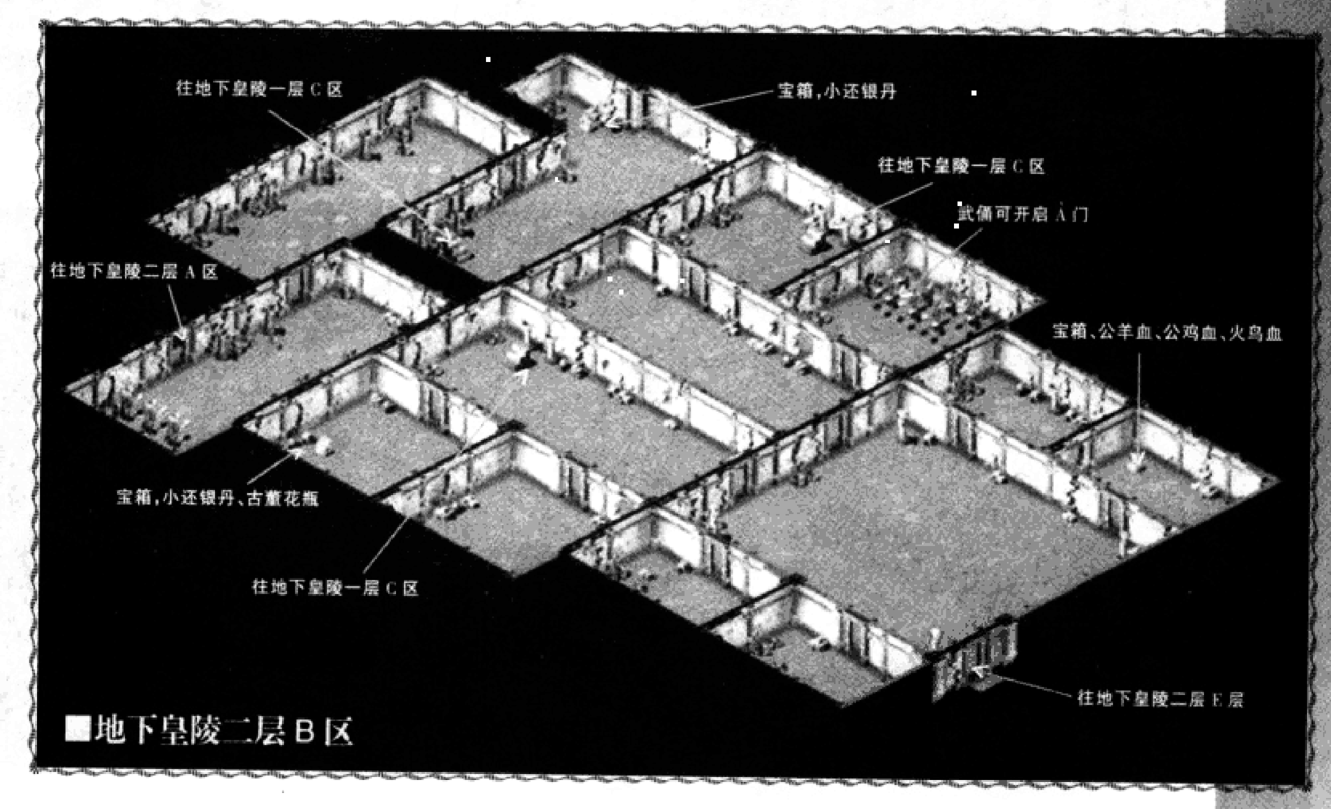


地下皇陵二层 A 区

在此处的门也是要用开关才能开启的，往上方走会看到一个“地之石敢当”，触动他后必需打倒他才能出去，打倒他后会得到“地神令”，以后就能召唤巨灵神了。打开此处灯座开关开启 B 门后，接着再打开 C 墙，可由 B 区回到地下皇陵一层 C 区。

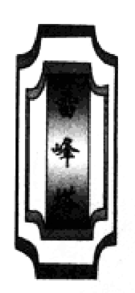


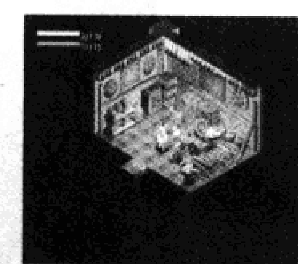
■地下皇陵二层 A 区

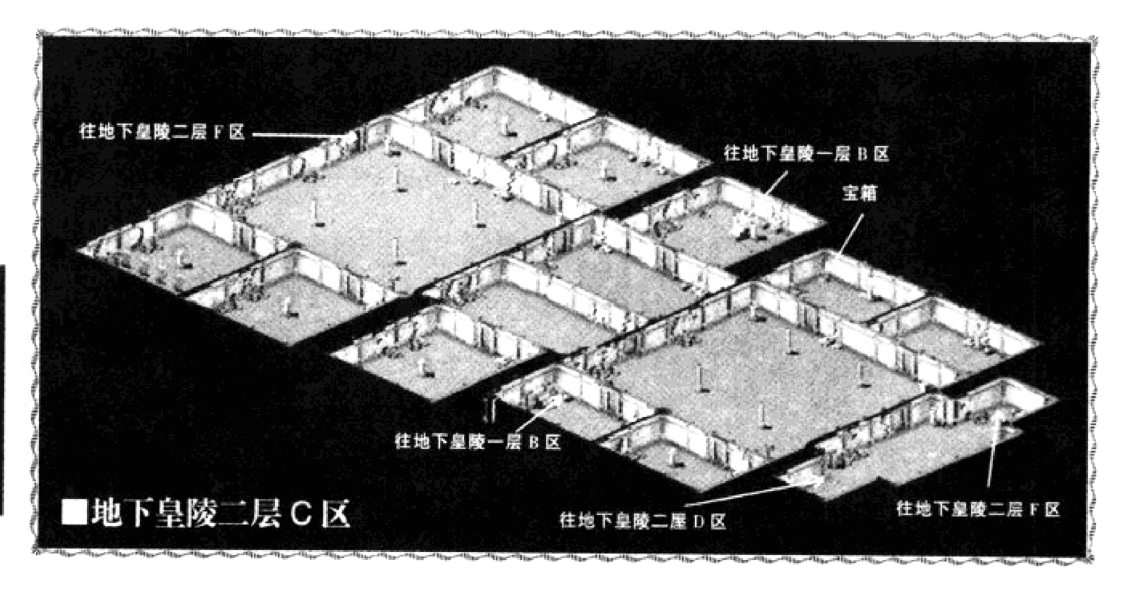


■地下皇陵二层 B 区

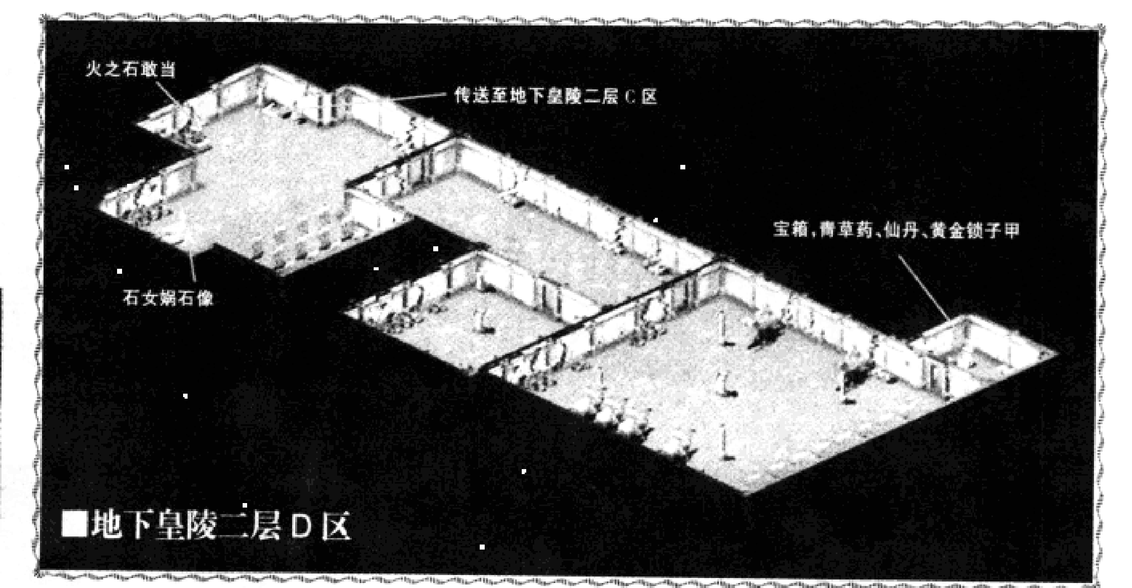




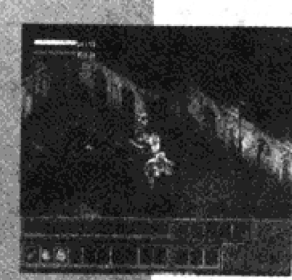


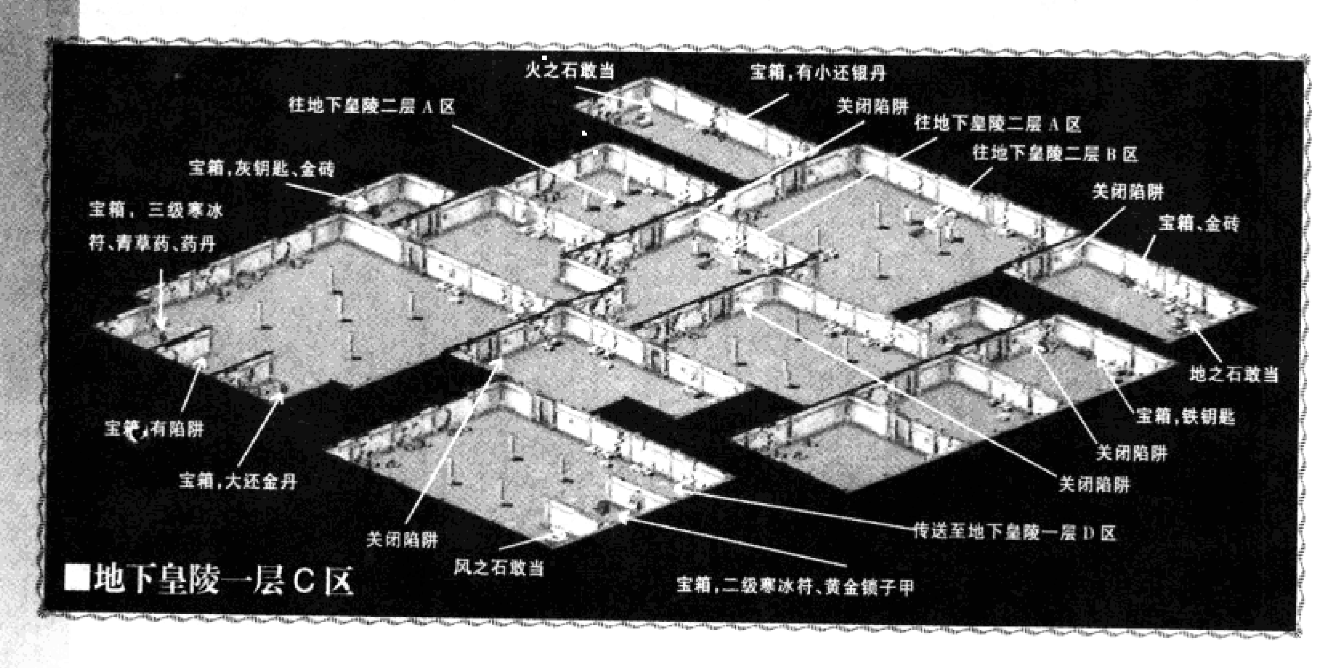


■地下皇陵二层 C 区



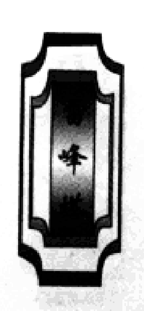
■地下皇陵二层 D 区





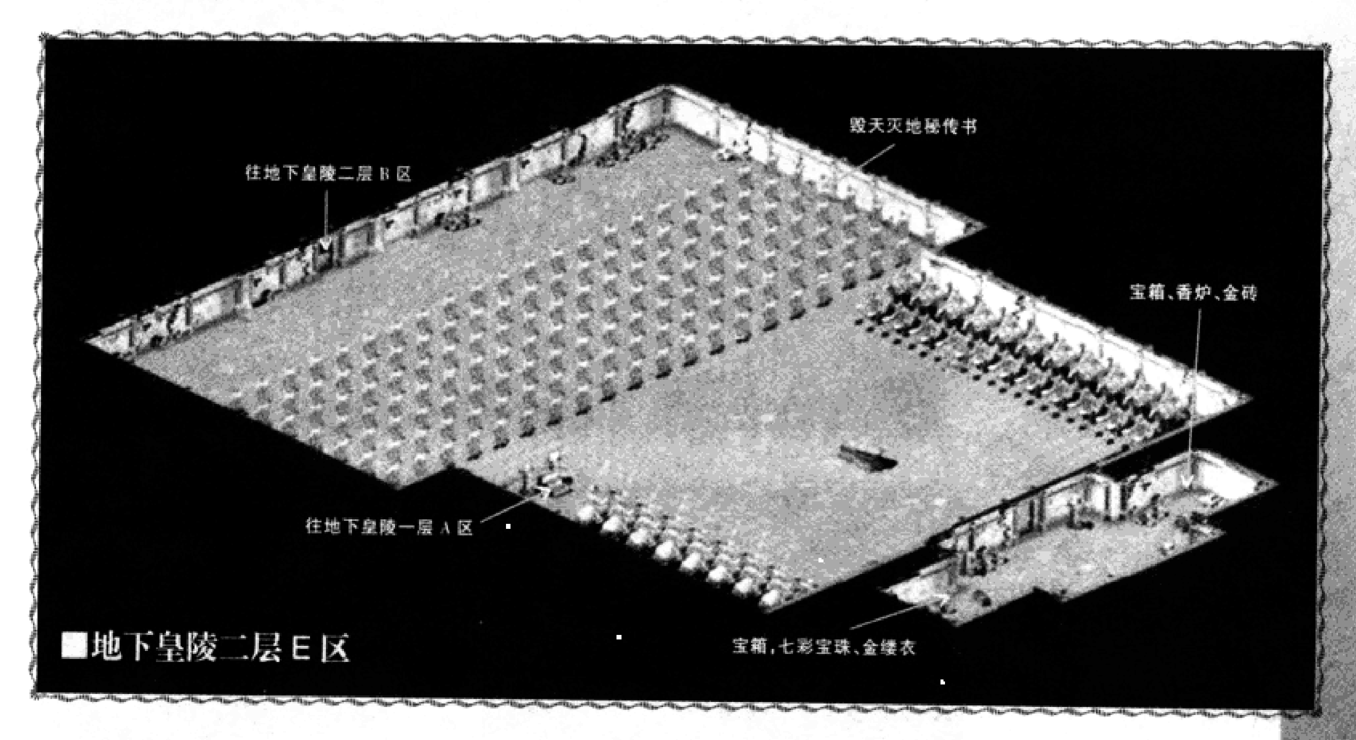
■地下皇陵一层 C 区



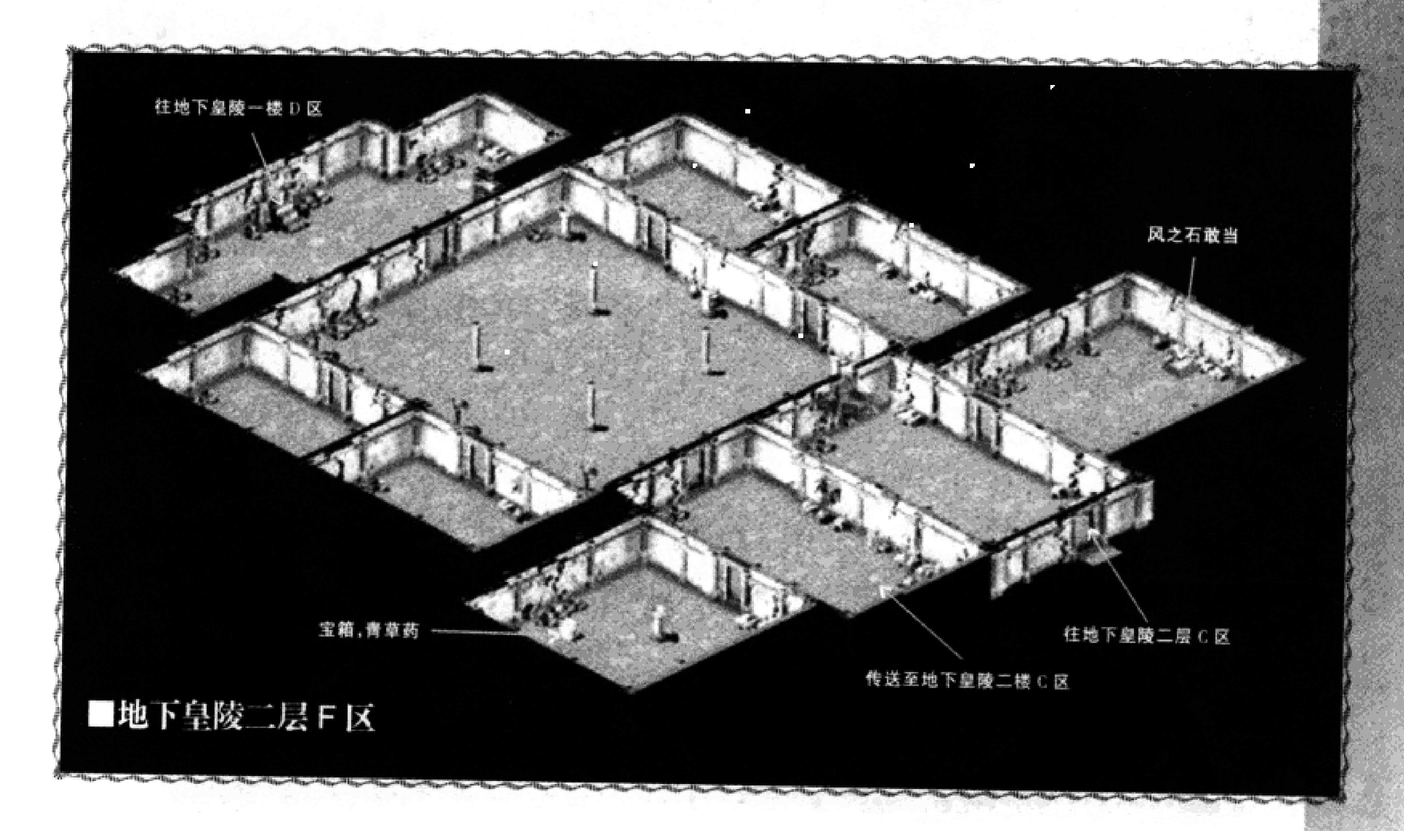


地下皇陵二层 E 区

若由地下二层 B 区中往 E 区的方向走，进入地下皇陵主棺室中，接下中央的冰球后，会出现两名殿前武士，打倒后即可得到"冰魂"和"青铜钥匙"，用"青铜钥匙"打开宝箱后会得到"金缕衣"和春婆婆要的"香炉"。进入下方的楼梯可回到地下皇陵一阶 A 区入口旁边，原本无法进入的房间。

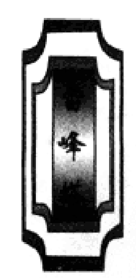


■地下皇陵二层 E 区



■地下皇陵二层 F 区



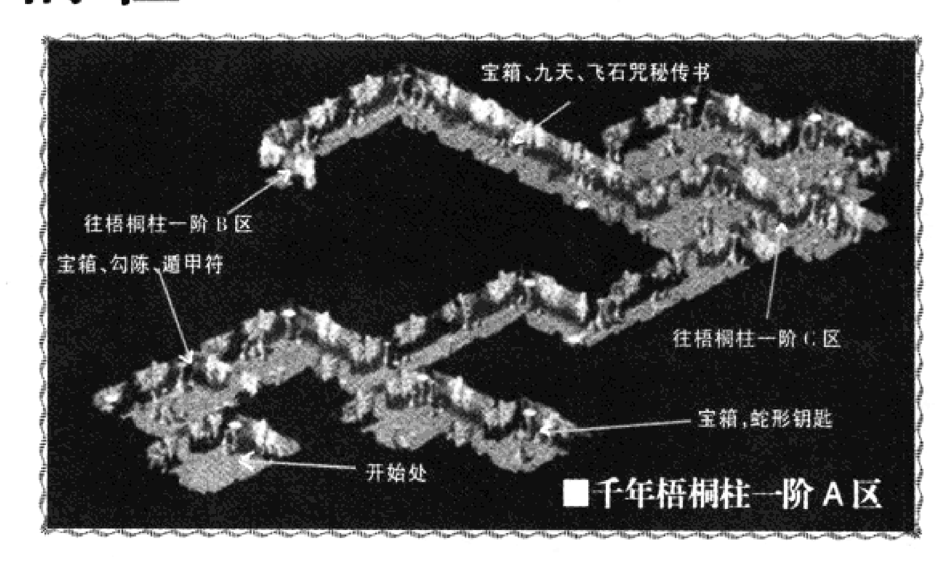


千年梧桐柱

千年梧桐柱一阶A区

接下来回到雷峰塔一楼的千年梧桐柱（就是原先的地下蚁穴），就在雪儿要进入千年梧桐柱时，雪儿的义父守塔老人为了保护"梧桐子"而不让雪儿进入，但雪儿救萝皎的决心坚决，反和义父打了起来。打倒后，才能顺利进到梧桐柱之中。

进入千年梧桐柱后，先往上方移动，在A区中有一个武俑，按下后会出现"邪冥"，打倒后可得到"鬼头钥匙"，其中一个门要"青石钥匙"才能开启。



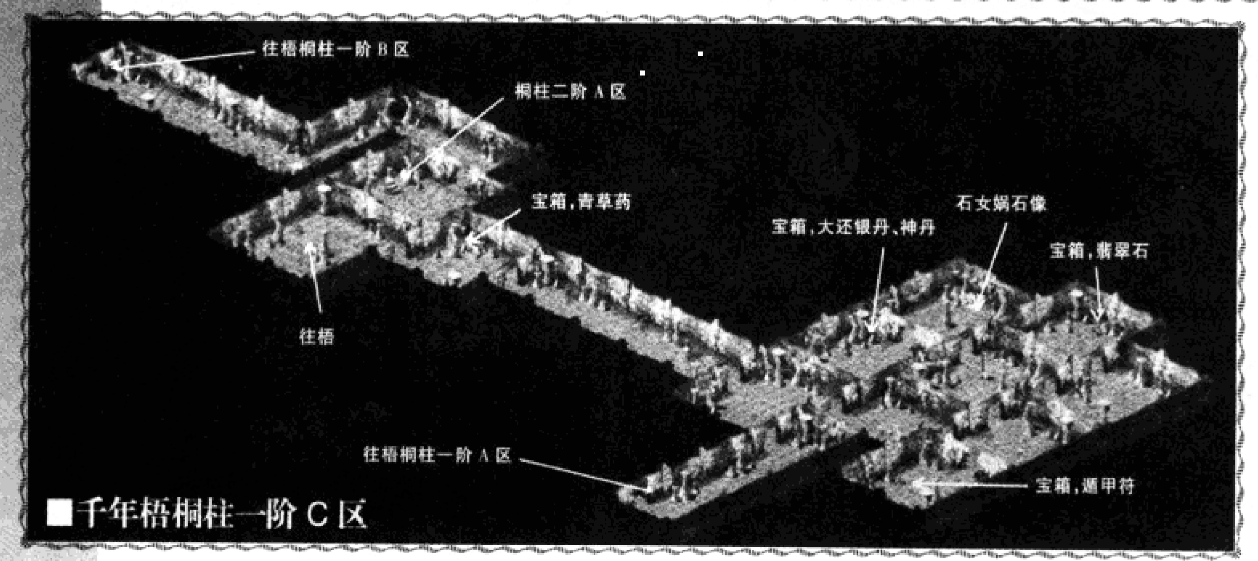
■千年梧桐柱一阶A区

千年梧桐柱一阶B区

回到B区中，当按下武俑1会出现武俑2，再按武俑2会出现武俑3，如此依序会再出现武俑4、武俑5，最后按下武俑5，A门就会打开。由此区进入一阶C区后，就可以往二阶A区了。

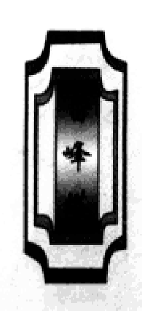


■千年梧桐柱一阶B区



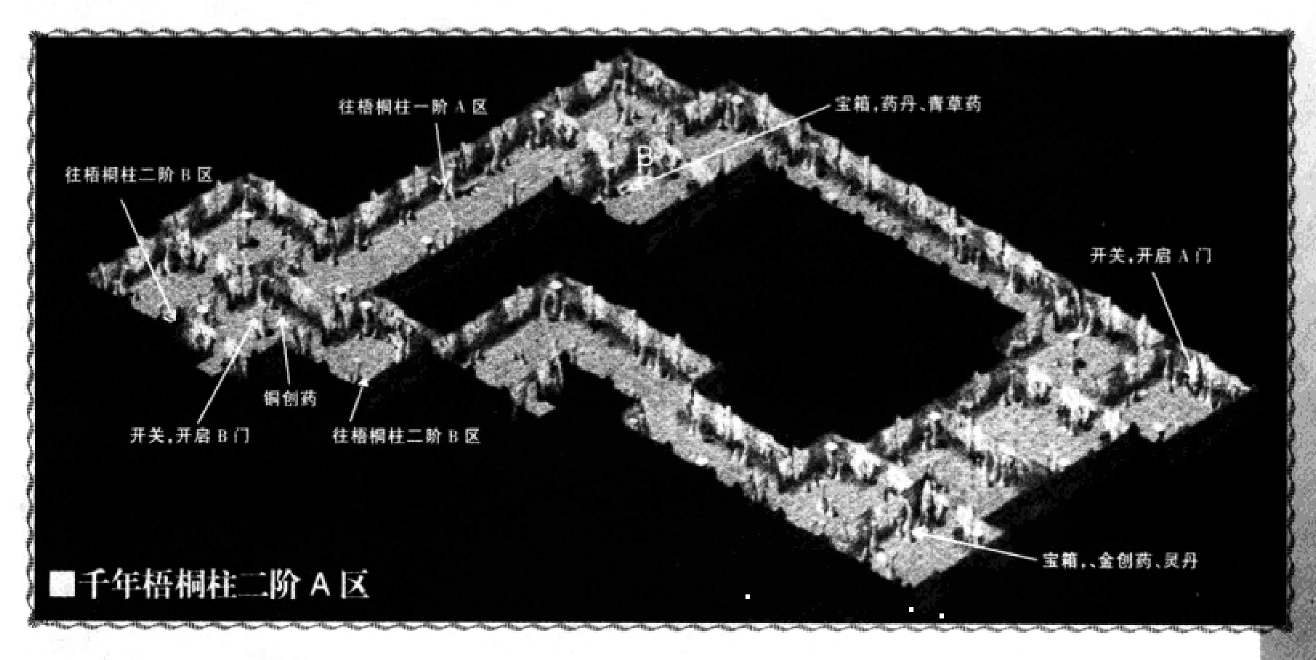
■千年梧桐柱一阶C区





千年梧桐柱二阶 A 区

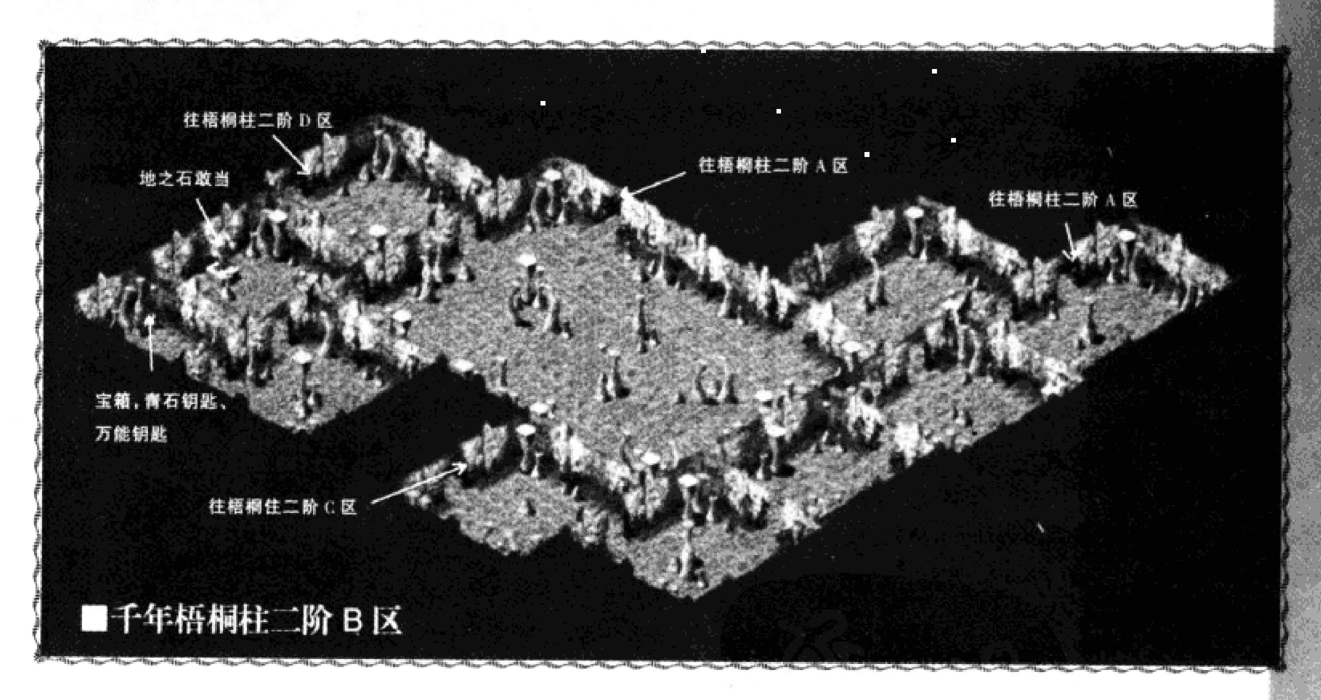
由梧桐柱一阶 C 区梧桐柱二阶 A 区，A 区上方最里面的一个房间里头，按下开关地上会出现一个板子，站在上面最左下方的门就会打开。



■千年梧桐柱二阶 A 区

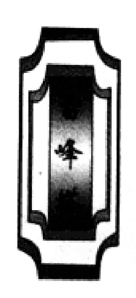
千年梧桐柱二阶 B 区

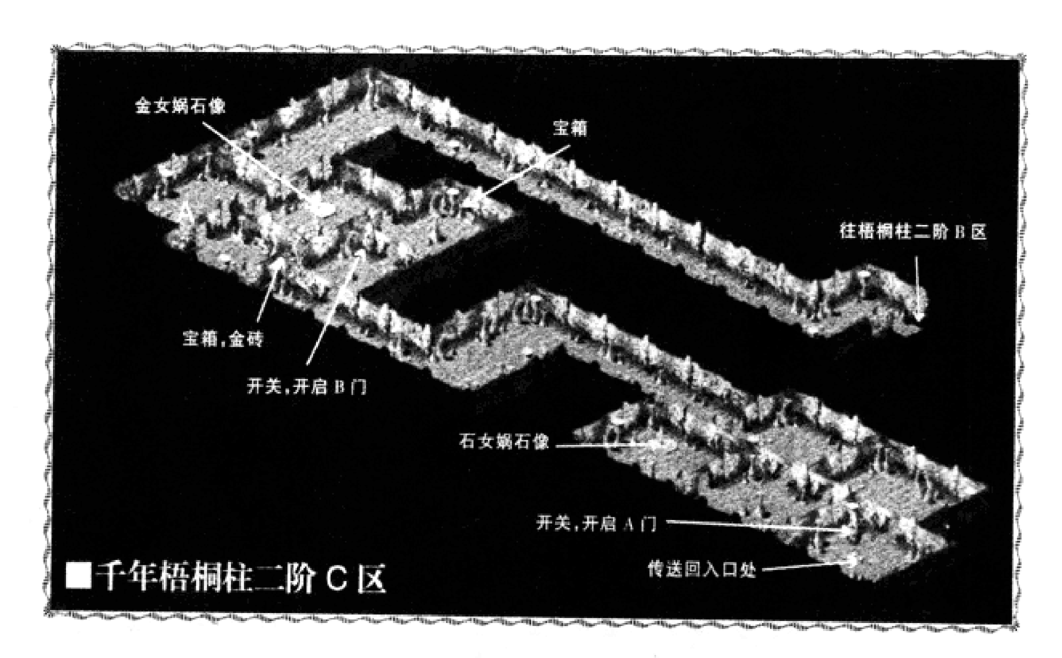
进入 B 区中，用"青石钥匙"打开左方的门，如玩家开锁技能够高，可以不用钥匙就能打开。在 C 区中的长通道中，有时会出现飞镖，玩家只要快速通过即可，按下传送点旁的开关，最左上方的门就会开启。



■千年梧桐柱二阶 B 区



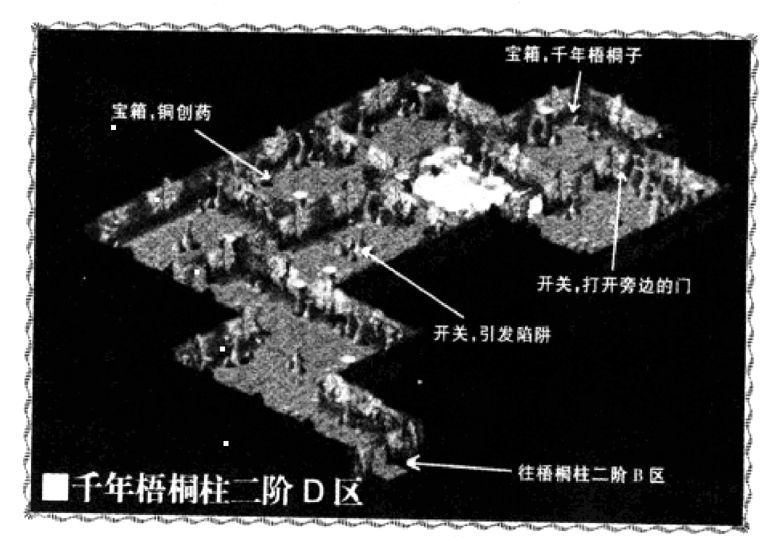




■千年梧桐柱二阶 C 区

千年梧桐柱二阶 D 区

进入 D 区，当走到一半时，会看到地板上有一块板子，玩家千万不要站在上面，如站上的话前方的房间就会充满火焰，在上方的宝箱可得到"千年梧桐子"。得到"梧桐子"后就从 C 区传送到入口处，再回到武皇村。



■千年梧桐柱二阶 D 区

武 皇 村

武皇村 A、B 区

再来就只剩下"寡妇草"了，从村民的口中得知"寡妇草"在何姑娘身上，但交换的条件是要黄公子的"休书"来交换。黄公子则说要"宝宝日记"来交换；日记在员外家的丫环身上，交换条件是要"小马哥的签名"；找小马哥要签名，他说要"万人连署秘笈"才肯给；"秘笈"在剑痴身上，要求玩家拿一把宝剑跟他交换；从村民口中得知春婆婆有一把"倚天剑"，但他要拿"香炉"和她交换……。因此只要把大家想要的东西给了那个人，最后即可得到"寡妇草"。

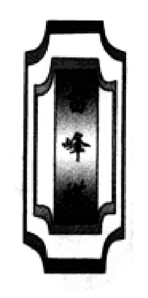
回到石敢当之屋将三样宝物交给石敢当，过了不久，梦蛟终于回复，但却对蛇王所说自己的母亲白素贞和他是同类这件事，大受打击。在石敢当的告知下，得知是雪儿救了自己，并告知铁匠曾经来探望过他，出门后铁匠就在门旁，开导了梦蛟并送一把"小铁剑"。

接着到地下皇陵一阶初遇雪儿的地方，发现雪儿在此祈祷梦蛟早日康复，梦蛟受其感动，与雪儿私定终身。

回到石敢当家向石敢当答谢，石敢当因梦蛟救母冒险的孝心而加入队伍，得"黄色火折"，以后即可在黄色火焰处召唤石敢当。

到水井旁与阿贬交谈，听到阿肠想自杀的消息，到阿肠家中调查，原来他只是晒腊肉而已，顺便取走悬吊在屋梁上的"麻绳"。回到水井边与阿贬交谈，在水井边使用"麻绳"即可进入地下皇陵第三阶。





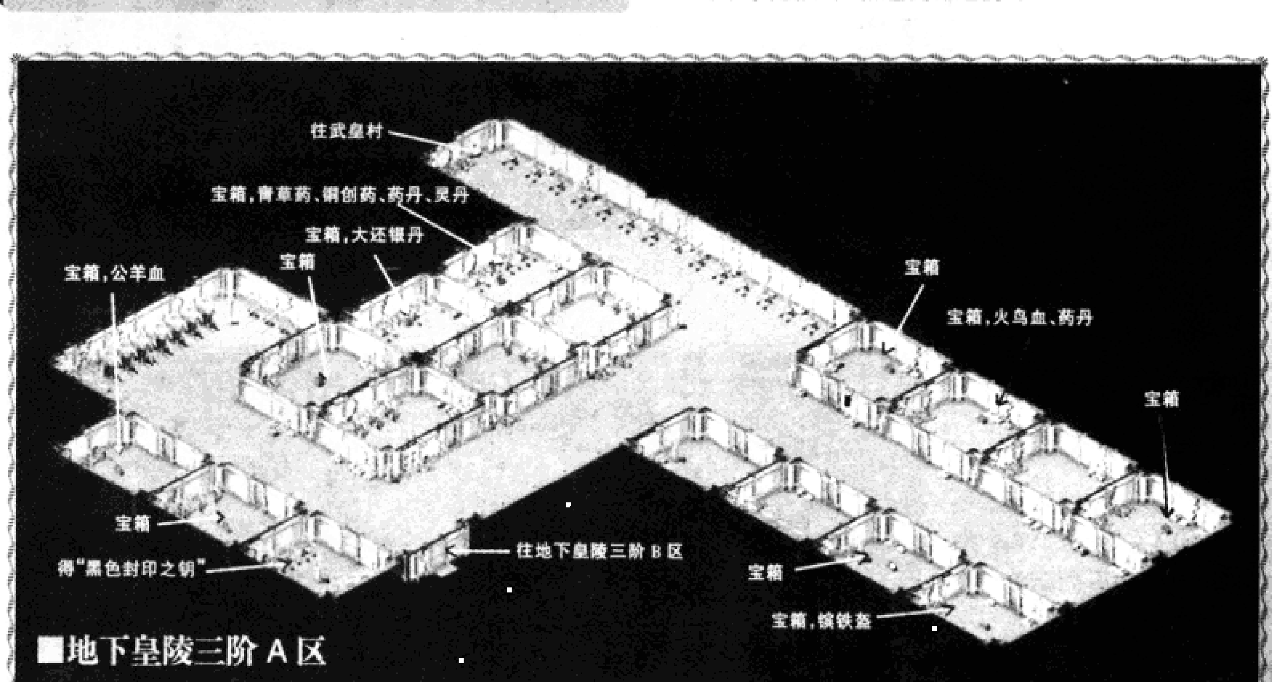
地 下 皇 陵

【第十五回】

地下皇陵降洛神

地下皇陵三阶 A 区

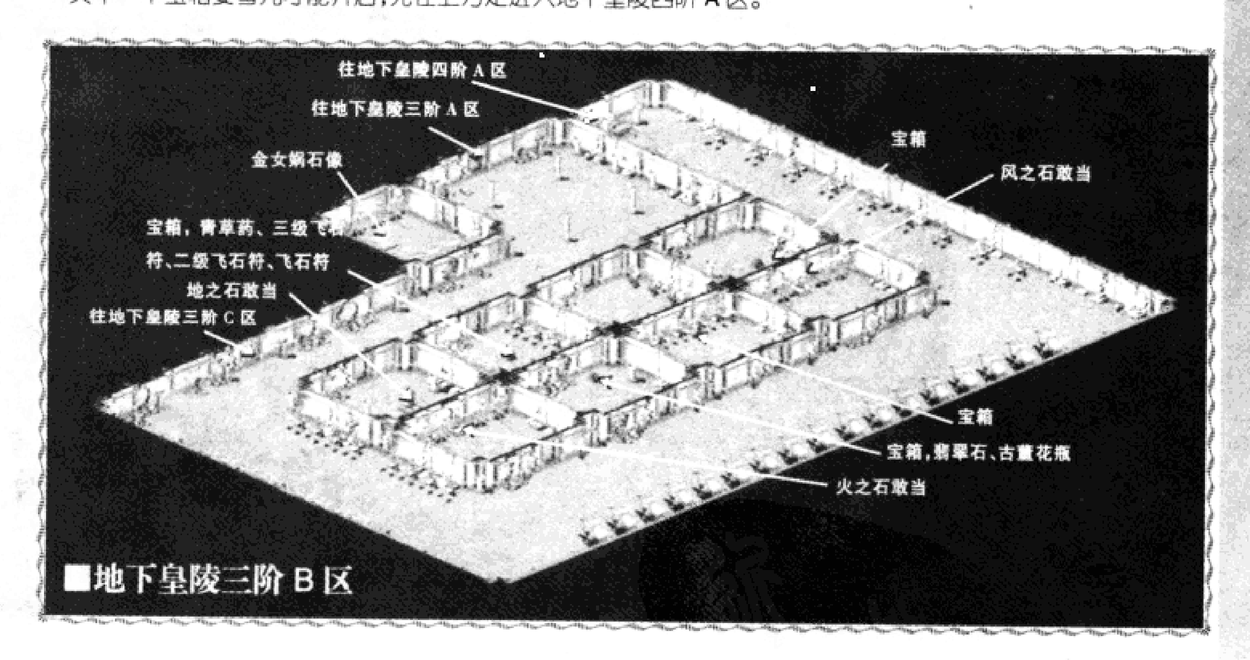
在地下皇陵有的宝箱开启会出现武俑，玩家要特别注意。下方有一门要"万能钥匙"开启，进入后按下柱上的冰球，会掉下"黑色封印之钥"。



■地下皇陵三阶 A 区

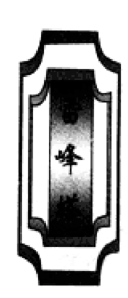
地下皇陵三阶 B 区

其中一个宝箱要雪儿才能开启，先往上方走进入地下皇陵四阶 A 区。



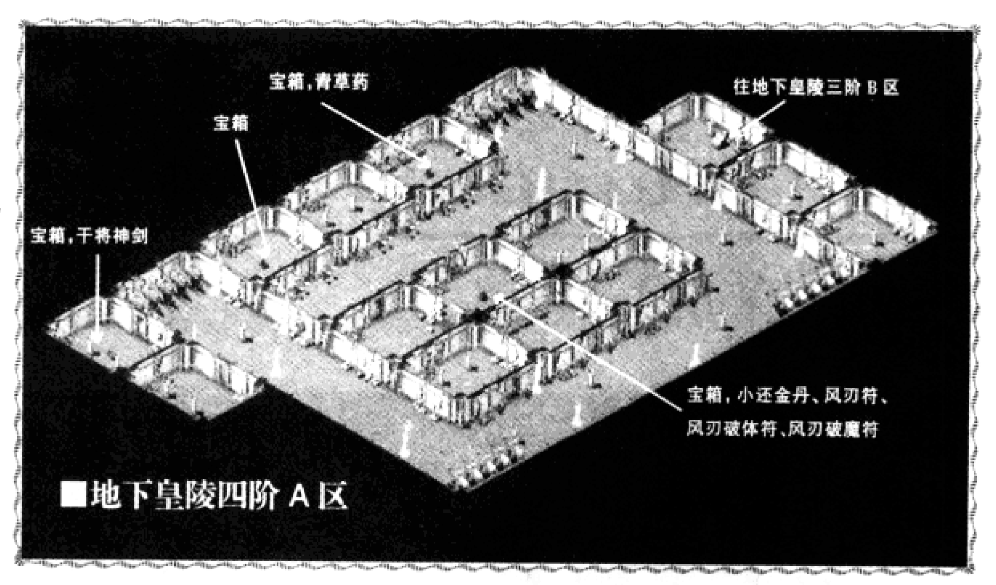
■地下皇陵三阶 B 区





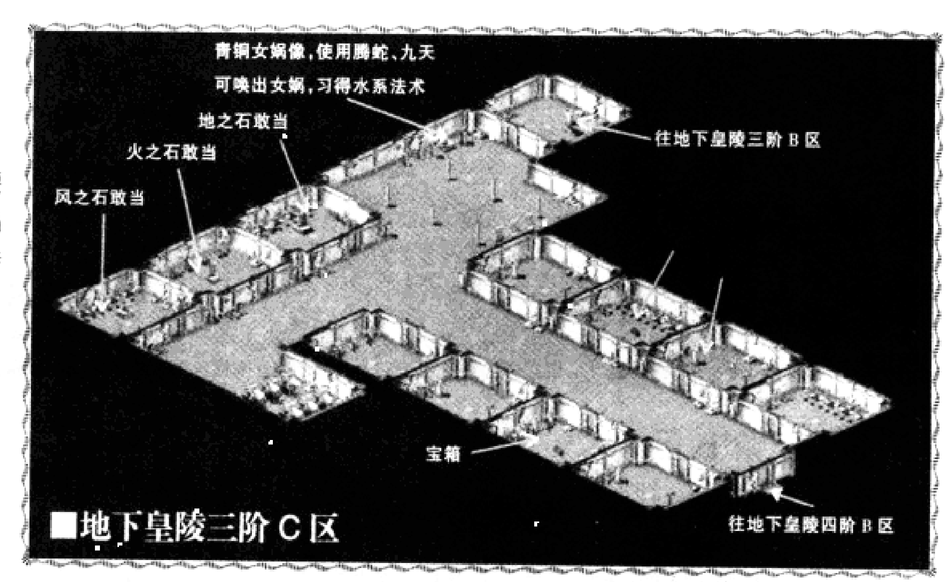
地下皇陵四阶 A 区

这里有些柱子放出咒法，玩家只要离远一点即可，下方有火焰挡着的门，玩家进入后可得到“干将神剑”。



地下皇陵三阶 C 区

在此区的敌人相当多，玩家要小心对付，其中一个房间内有水晶长老，可向他买水系咒法的秘传书。



地下皇陵四阶 B 区

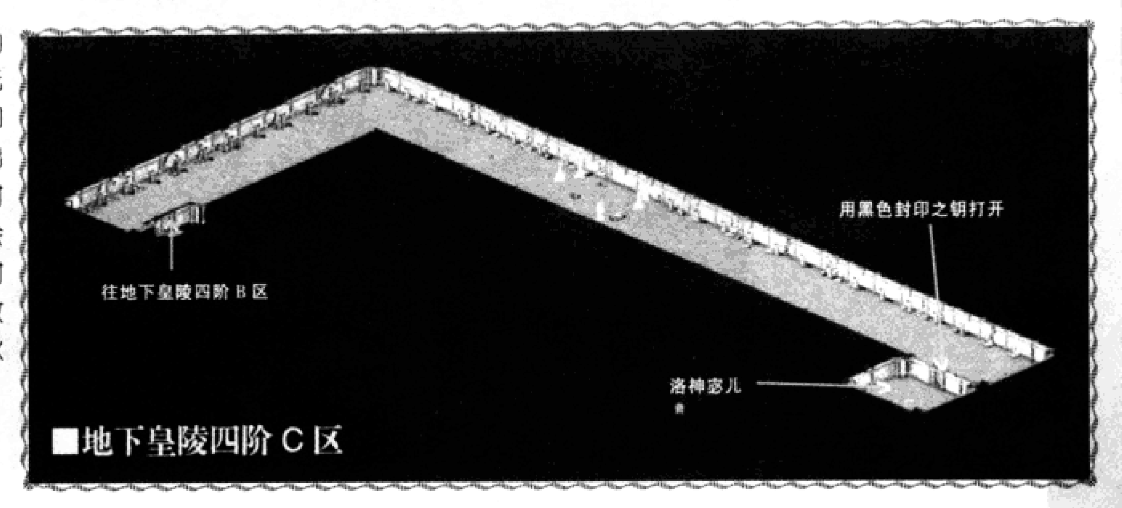
这里看似没有敌人，但有时会突然出现将军俑。





地下皇陵四阶 C 区

在 C 区中有的墙壁会射出箭来，玩家只要站在缝中即可，走到中间时会出现怪物，并把道路封住，但打倒怪物即会消失。使用"黑色封印之钥"打开门，收伏洛神宓儿得到"水神令"。



■地下皇陵四阶 C 区

蛇 塔



【第十六回】

救活青儿战蛇王

回到村庄先分别拿风神令、火神令、地神令、水神令用在武皇村四个角落的石敢当像上，再向阿贬说话即可拿到"还魂水"。将"还魂水"使用在中央广场的小青石像上，小青即会复活并加入队伍，得到"青色火折"。

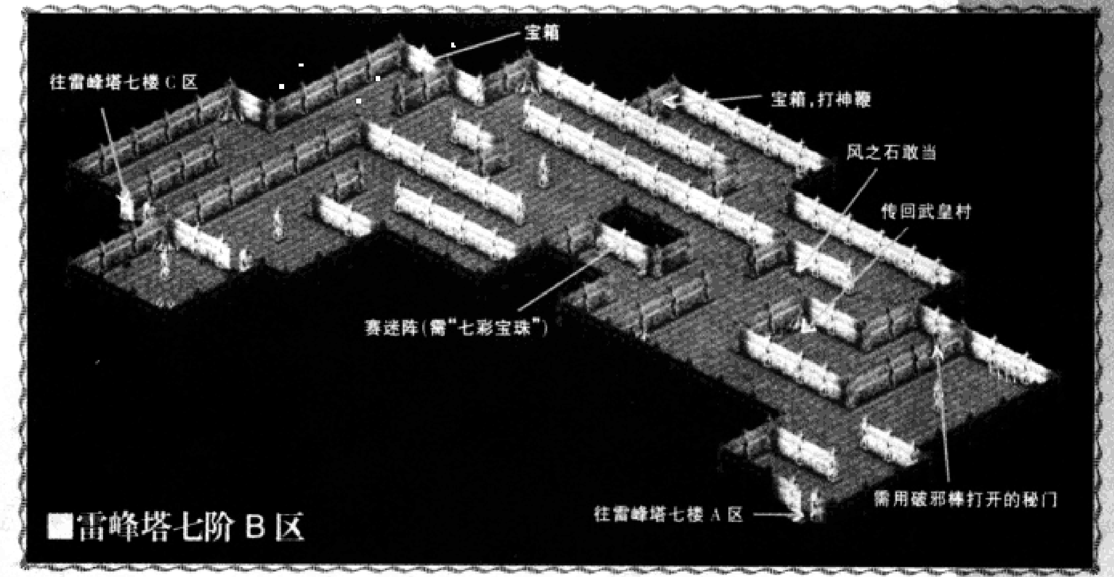
玩家先以雪儿到开喜婆婆家中拿"鬼门石"（开锁技能要在 70 以上才能开），再换回梦蛟，准备好后即可再次向雷峰塔七楼挑战。

雷峰塔七楼 A 区

再次回到此区会多出几个宝箱，最后还是要玩家装备"蛇王剑"来打开门，才能通过。

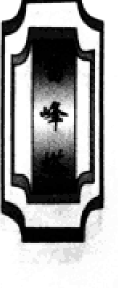
雷峰塔七楼 B 区

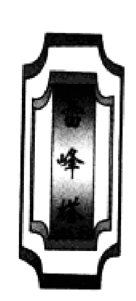
上方有一门要用"破邪棒"打开，在宝迷阵前的冰球使用"七彩宝珠"，玩家记得要带在身上，破阵的方法非常的简单，进阵后与守阵者交谈，最后会要求主角作一个选择，玩家只要选择火焰处的宝箱，其他宝箱的咒法就会消失，玩家即可打开所有的宝箱，其中可得到"破邪棒"，给石敢当装备的话，可打开特定的门。



■雷峰塔七阶 B 区

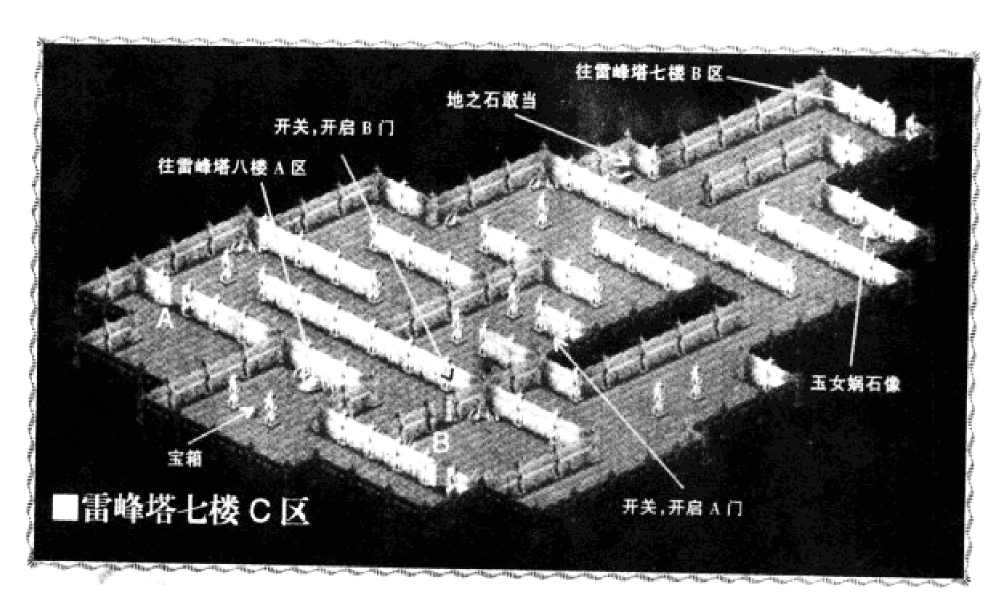






雷峰塔七楼 C 区

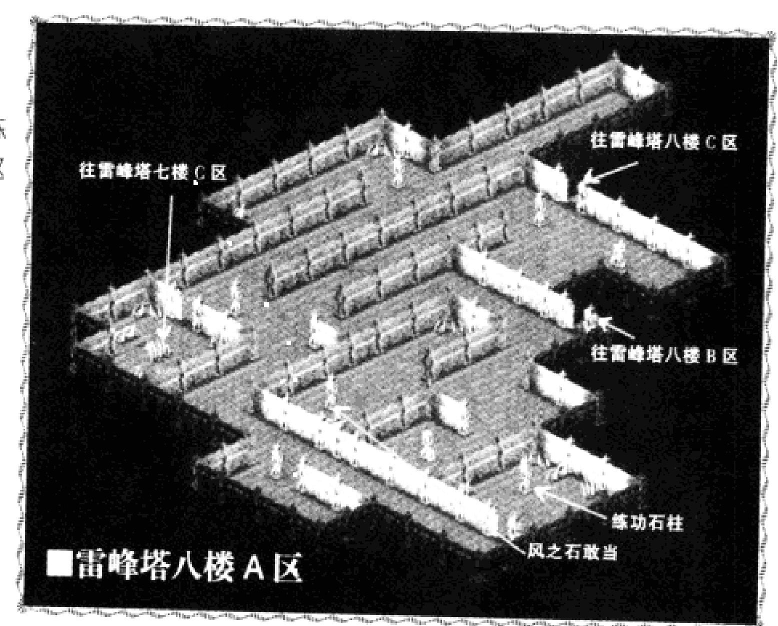
并无特别的事，门都是要用开关才能打开。



■雷峰塔七楼 C 区

雷峰塔八楼 A 区

玩家先往右方的门进入 B 区，在左下方有一练功石柱，如玩家觉得等级不够的话，可在此练功，这也是最后的练功石柱，再往上就没有了。



■雷峰塔八楼 A 区

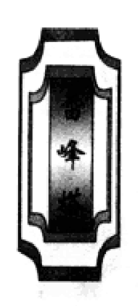
雷峰塔八楼 B 区

使用"青色火折"把小青换出来，装备上"青锋剑"，这样即可传送到 D 区中。



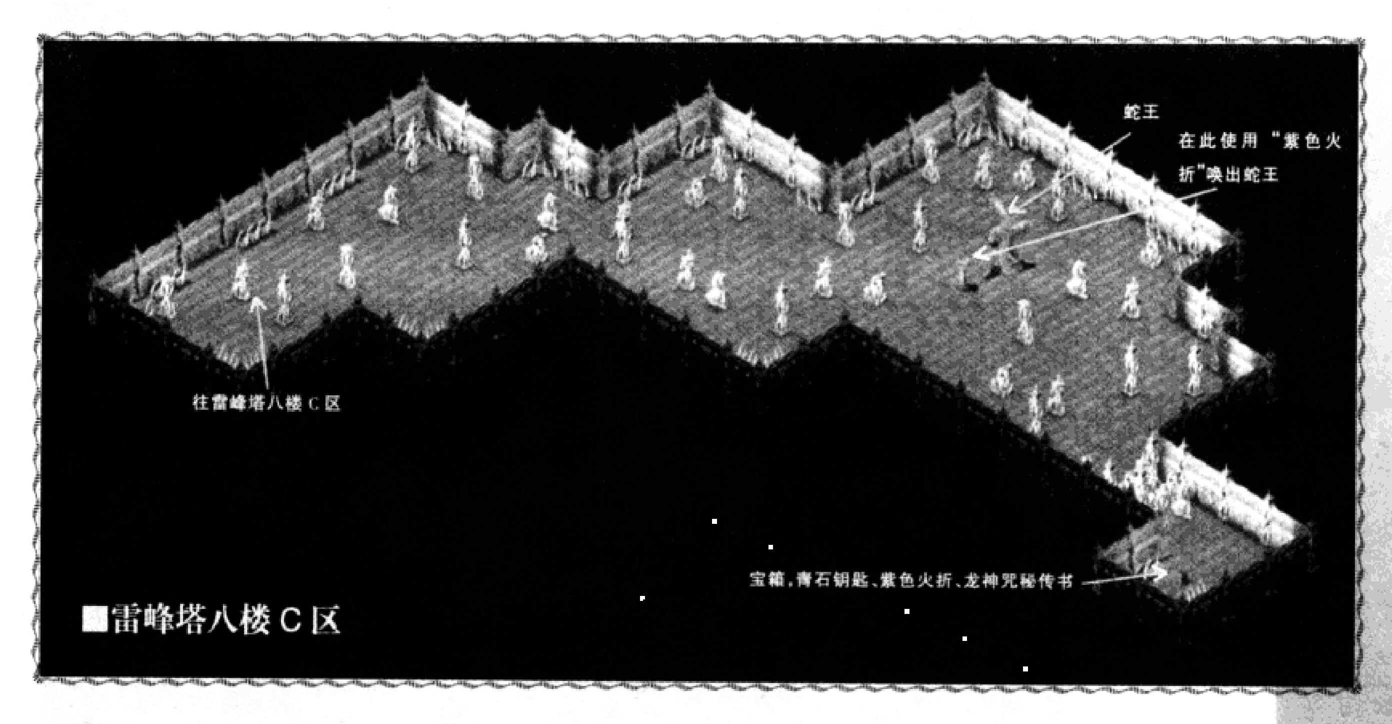
■雷峰塔八楼 B 区





雷峰塔八楼 D 区

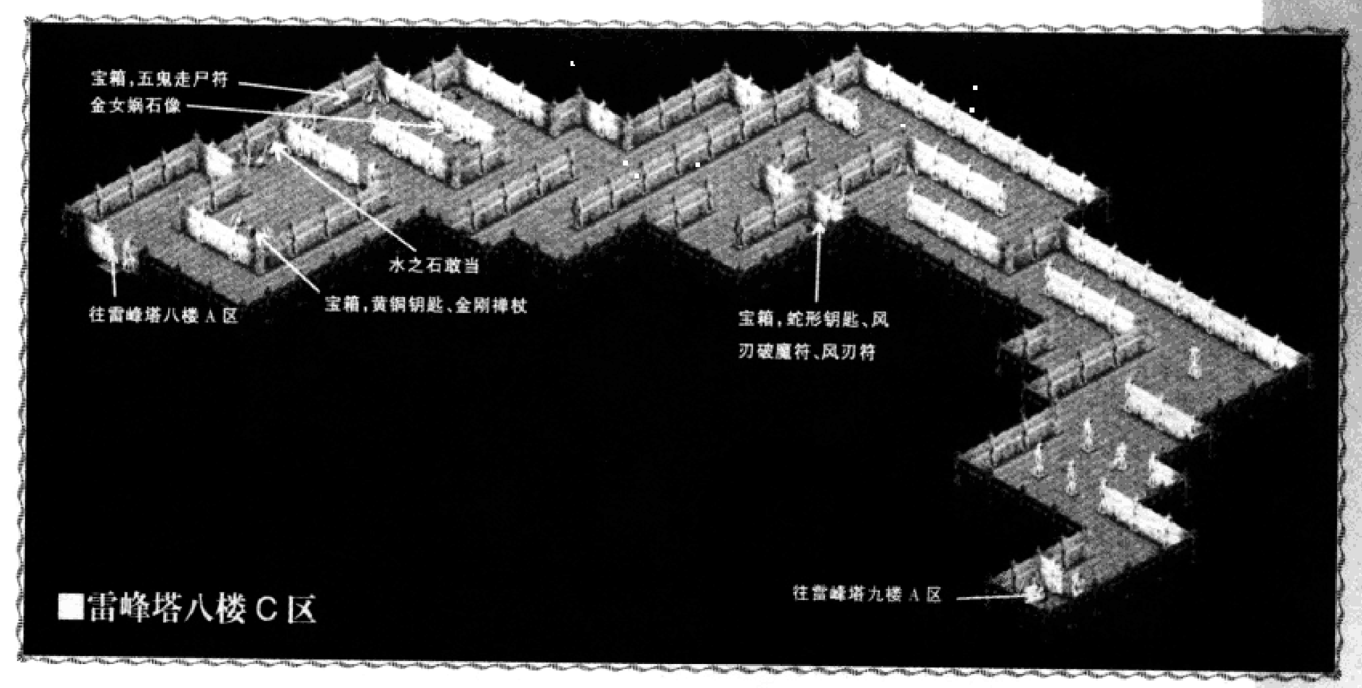
在 D 区中有些柱子会放咒法，玩家只要看缩小地图的话，应可看出位置在哪，凡是用蓝色标示的就是，到达 D 区最右下方，先将挡路的石柱砍掉，就能过去拿“紫色折”，拿“紫色火折”点燃中央的灯柱，蛇王就会现身，打倒后可得到“王蛇之牙”和“两仪镜石”。



■雷峰塔八楼 C 区

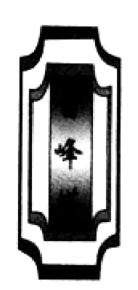
雷峰塔八楼 C 区

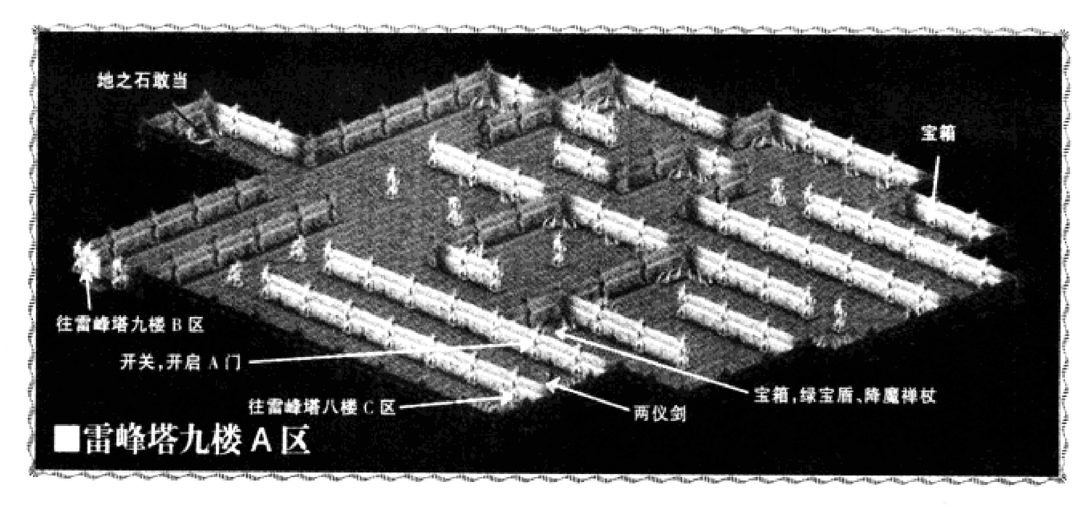
在靠近金女娲神像的墙会放出火枪来，如玩家要进去要多加注意，用“青石钥匙”打开门进入雷峰塔九楼 A 区。



■雷峰塔八楼 C 区

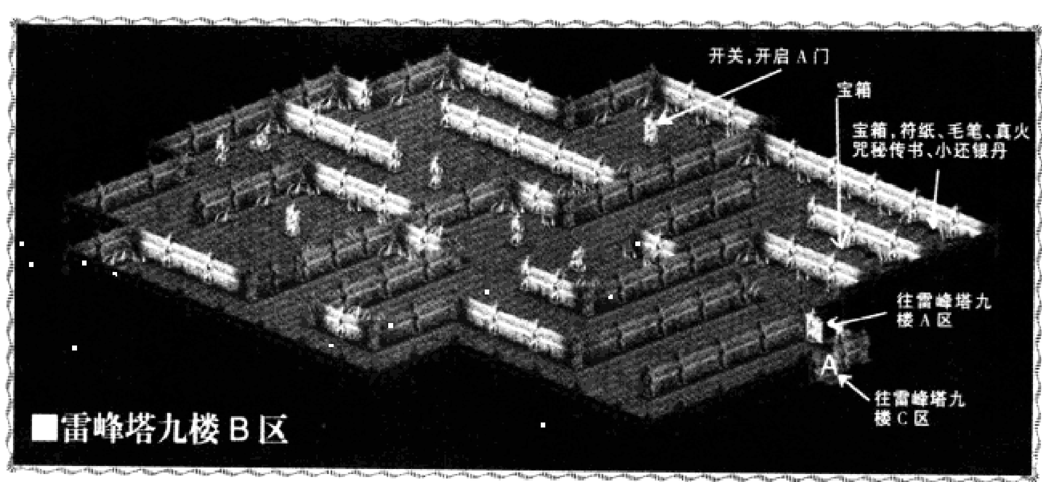






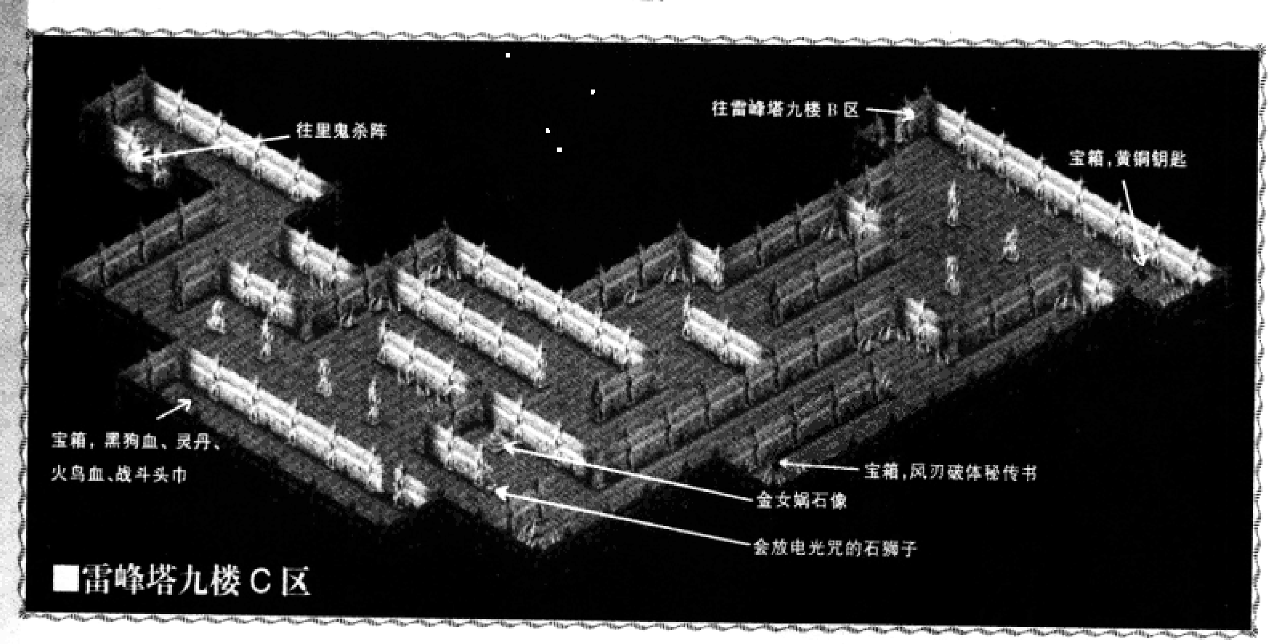
雷峰塔九楼B区

玩家一定要走到最里头按下开关，才能打开通往C区的门，其中有一个柱子会放出咒法。



雷峰塔九楼C区

在金女娲神像旁有一宝箱，玩家千万不要打开，因为打开后会在通道前出现一尊石狮子，会放电光咒；最后进入"里鬼杀阵"。进入阵后，会发现出口被一守将守住，出口右方有一只不一样颜色的小鬼，他一旦死掉了，后面的铁栅栏就会升起来而不能通过，因此务必在其"自杀"之前就将守将打倒并快速通过。



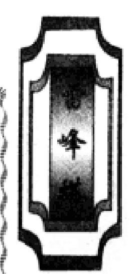


雷峰塔九楼D区

此处的蛇妖会放电，另外，打开左方的宝箱（要万能钥匙或雪儿来开）会得到"水龙令"并出现一个传送点，可回到武皇村。



■雷峰塔九楼D区



两仪镜阵

【第十七回】

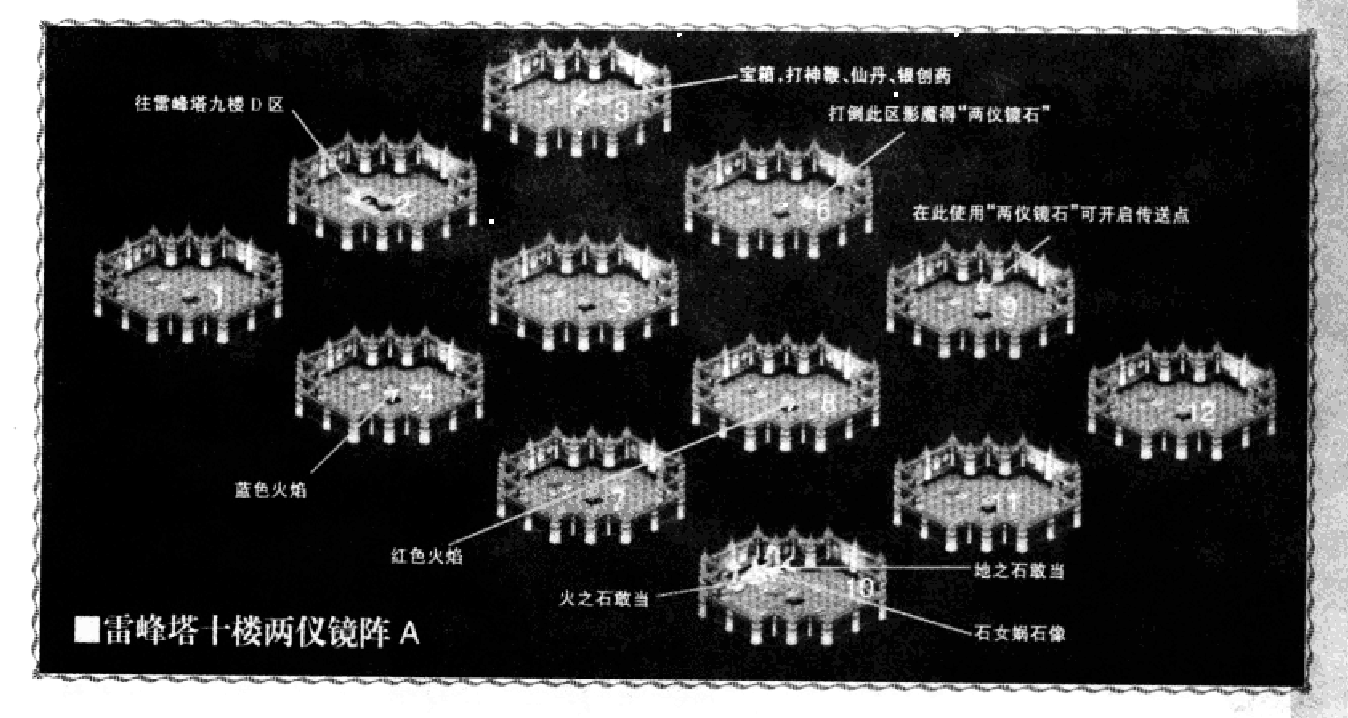
两仪镜阵辨虚实

雷峰塔十楼

通过里鬼杀阵后，使用"两仪镜石"进入十楼的"两仪镜阵"A阵中。镜阵中有很多"影魔"，会生出影子梦蛟或伙伴来，所以玩家最好一个一个解决，不然会很难闯阵。玩家打开缩小地图，把最左下方的区域看成是第1区，往右上方数依续为第2区、第3区，其余依此类推，共12区。红色的太极视为a，蓝色的则为b。

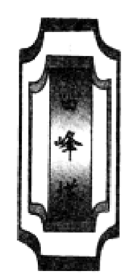
破阵的方法为依序踩着2b→1a→4a→5a→7a→10a传送到第6区中，打倒此区"影魔"后即可拿到"两仪镜石"，再依着6b→5b→4b→1b→2a→8a→11a→12a传送到第9区中，使用"两仪镜石"即可进入B阵中。

依序踩着3a→2b→6a→9a→8a→10a→11a进入

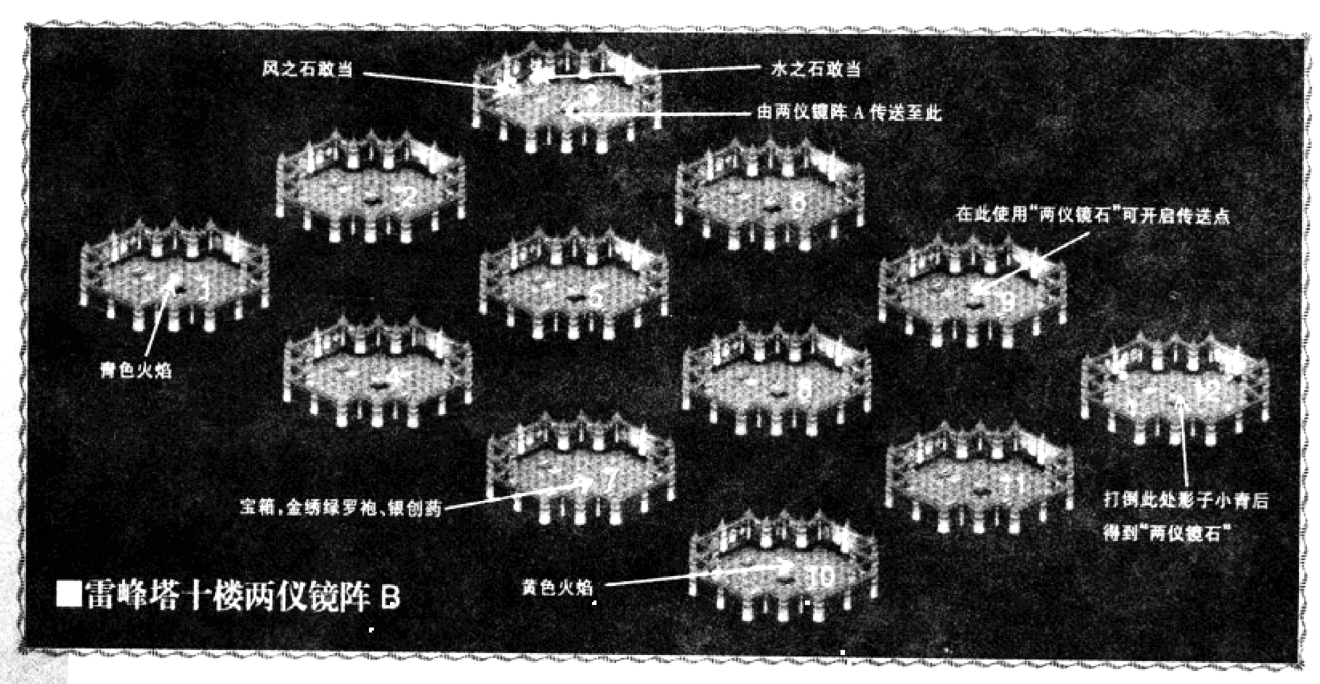


■雷峰塔十楼两仪镜阵A





第 12 区中，触碰小青雕像引出三个影子小青，打倒后即可拿到“两仪镜石”，再依着 12b→11b→10b→8b 传送到第 9 区中，使用“两仪镜石”即可破阵，并传送至雷峰塔十楼 C 区。

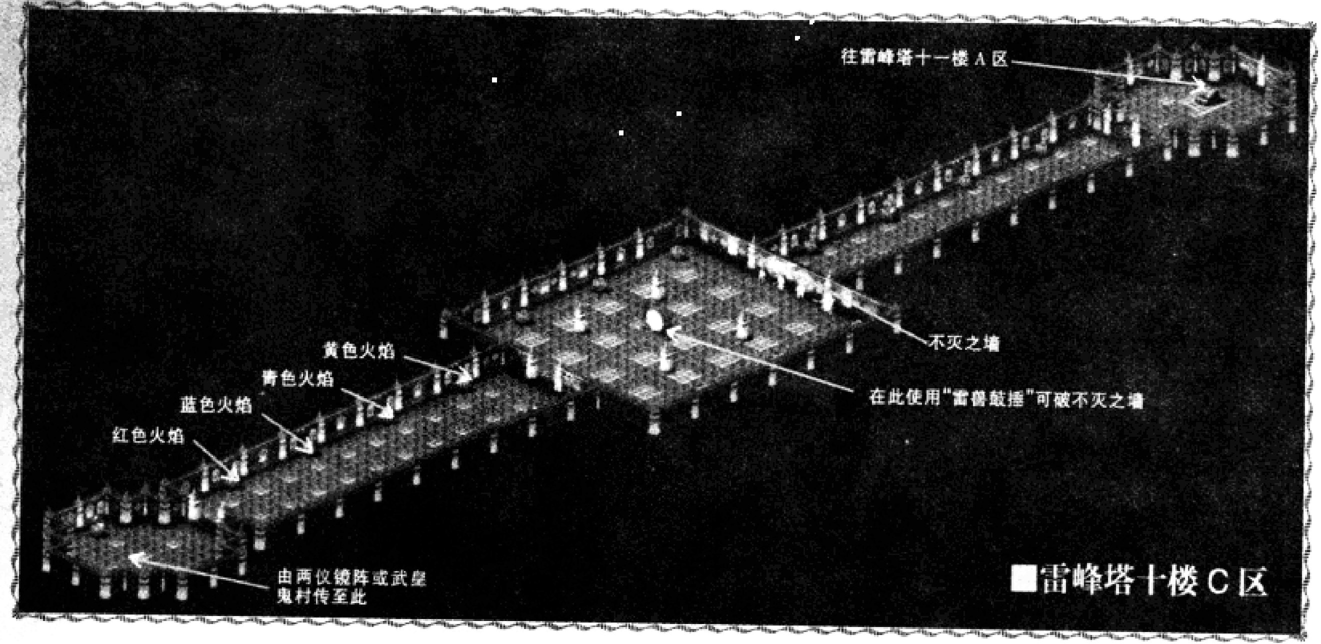


■雷峰塔十楼两仪镜阵 B

雷峰塔十楼 C 区

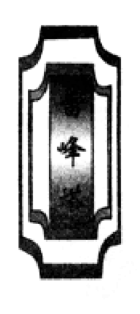
通过“两仪镜阵”后，就是要和“天魔”对决了，天魔在第一次被打倒时会再变身一次，第一次打倒他时会得到“龙王剑”，再次打倒他时会掉下“妖邪之眼”，但玩家要特别注意，若不是用梦蛟打她的话，有时并不会有第二次变身，更别说“妖邪之眼”了，这虽不会影响破关，但玩家一定要，记得在打她之前储存或换回梦蛟。

装备“龙王剑”才可通过此处之门继续前进，到达“不灭之墙”前，小青、雪儿、石敢当早已站在墙前。与石敢当交谈后，得知石敢当心神不宁，盘指一算村中可能有血光之灾，因担心妻子的安危所以石敢当决定离开队伍独自一人回到武皇村，于是镜头拉到石敢当身上。



■雷峰塔十楼 C 区





武皇村

【第十八回】

武皇村还原鬼城

武皇村 A、B 区

但是当石敢当回到村中后，却发现整个武皇村已变成一座鬼城，而村民也变成了僵尸。到杂货铺里的宝箱拿取"还魂水"，对着挡在村子广场右上出口的将军佣使用，会让他们活过来让你好打倒，打倒后即可进到武皇村 B 区。到石敢当家中，发现妻子也变成了僵尸，打倒后会得到"生锈的钥匙"以开启房中之宝箱得到"八卦镜"。拿了"八卦镜"进到将军府内，对着门前打不到的武士使用，即可进入将军府内殿，和大将军交谈后，才知道原来大将军是阎君变的，他说其实武皇村的村民是早在被陪葬时就都已死掉，他将他们变成正常村民是为了阻挡来雷峰塔探险的冒险者，通过由蛇王变成的易水寒来引诱冒险者找到武皇村(还记得打开通往武皇村之路的"玉玺"，是易水寒给你的)，再利用晚上将冒险者干掉。但石敢当与许梦蛟两人都有俨然正气护体，因此一般鬼怪均不得近身，所以他们才能活这么久……。

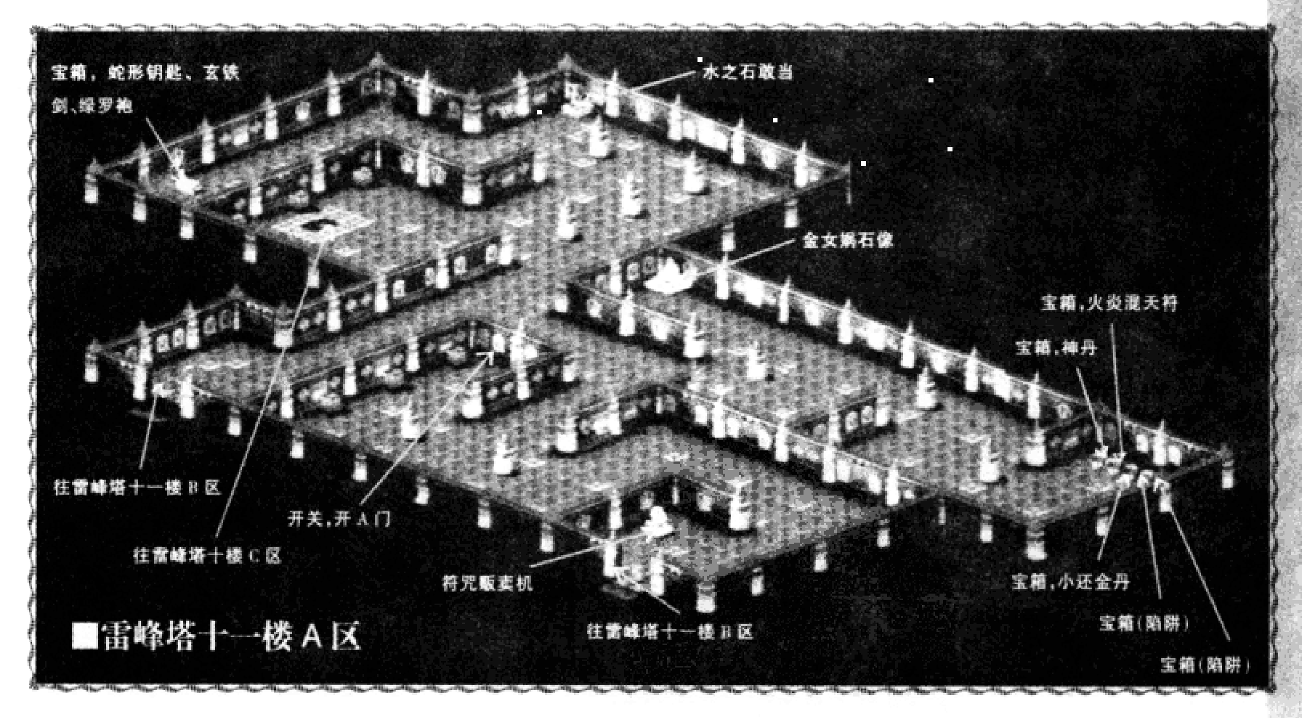
说完后，他摇身一变成为阎君，打倒阎君后，石敢当出了将军府后，在门边遇到南极仙翁……。

镜头再转回梦蛟身上，他因为担心石敢当的安危，所以也决定回到武皇村去看看，和小青交谈后，即可回到武皇村。在村中遇到了石敢当和南极仙翁，得知石敢当原来是仙翁身旁的采药童子，因犯天条而堕落下界。现在尘缘已尽，该回天庭了。说完即刻一齐回天界去了，在走之前，他们交给了梦蛟"雷兽骨锤"、"阎王令"及"紫金宝塔"等物。

使用"阎王令"开启武皇村 B 区最左边仅存的那一道门，从这边可回到雷峰塔十楼 C 区。回到不灭之墙前的大鼓前，使用"雷兽骨锤"，不灭之墙随即倒塌。之后就能进入十一楼 A 区了。

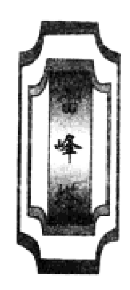
雷峰塔十一楼 A 区

右边有五个宝箱，后两个有陷阱，右下方通往别区的门要用蛇形钥匙开，至于左下方的门则是以墙上开关来打开。



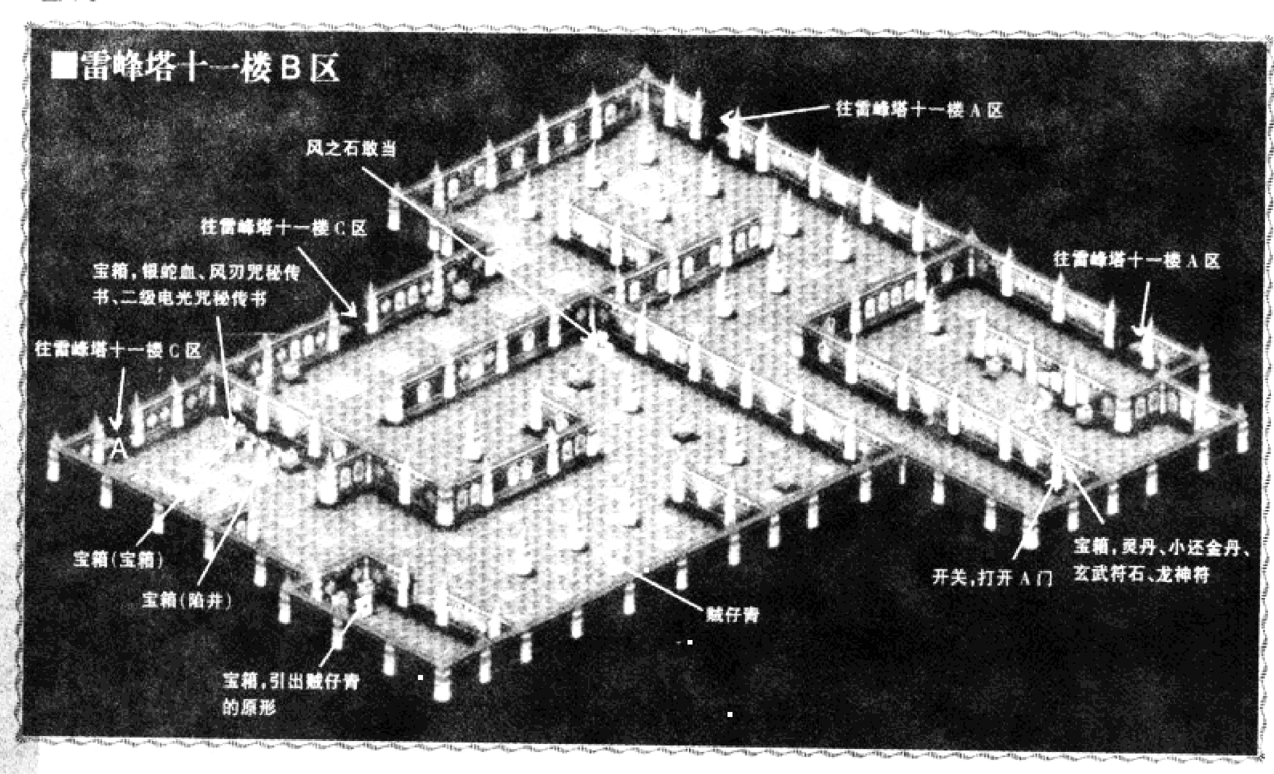
■雷峰塔十一楼 A 区





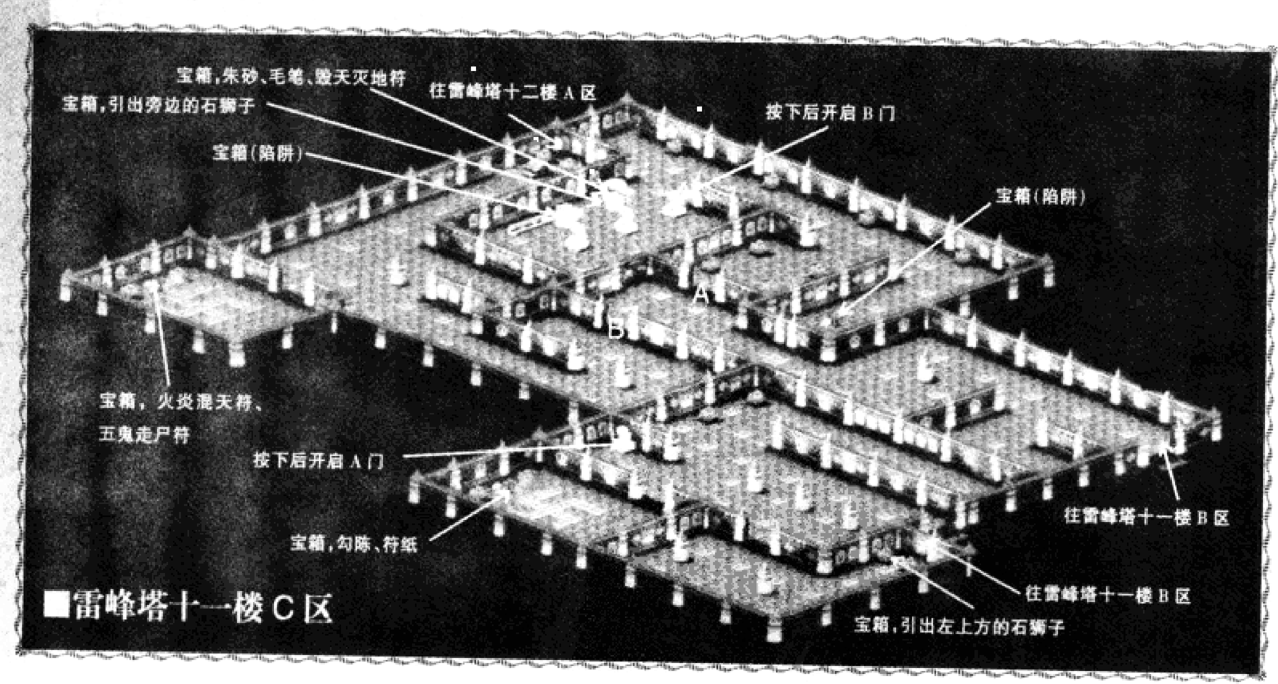
雷峰塔十一楼 B 区

在正下方会遇到贼仔青，拿“玄武符石”给他，会给梦蛟一把“龙形匕首”，以“龙形匕首”打开下方之门，打开门内宝箱发现上当，贼仔青也现出其原形——“护法神”来。打倒后得到“蛇形钥匙”，先由下方的门进入 C 区按下石狮子，再由上方的门进入 C 区中。

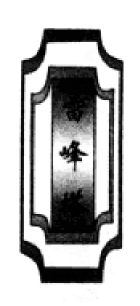


雷峰塔十一楼 C 区

此区许多地方要按石狮子来开启门，但在通往十二楼的楼梯前，雪儿出现阻止梦蛟继续前进，梦蛟不听劝阻进入楼梯，雪儿无奈。

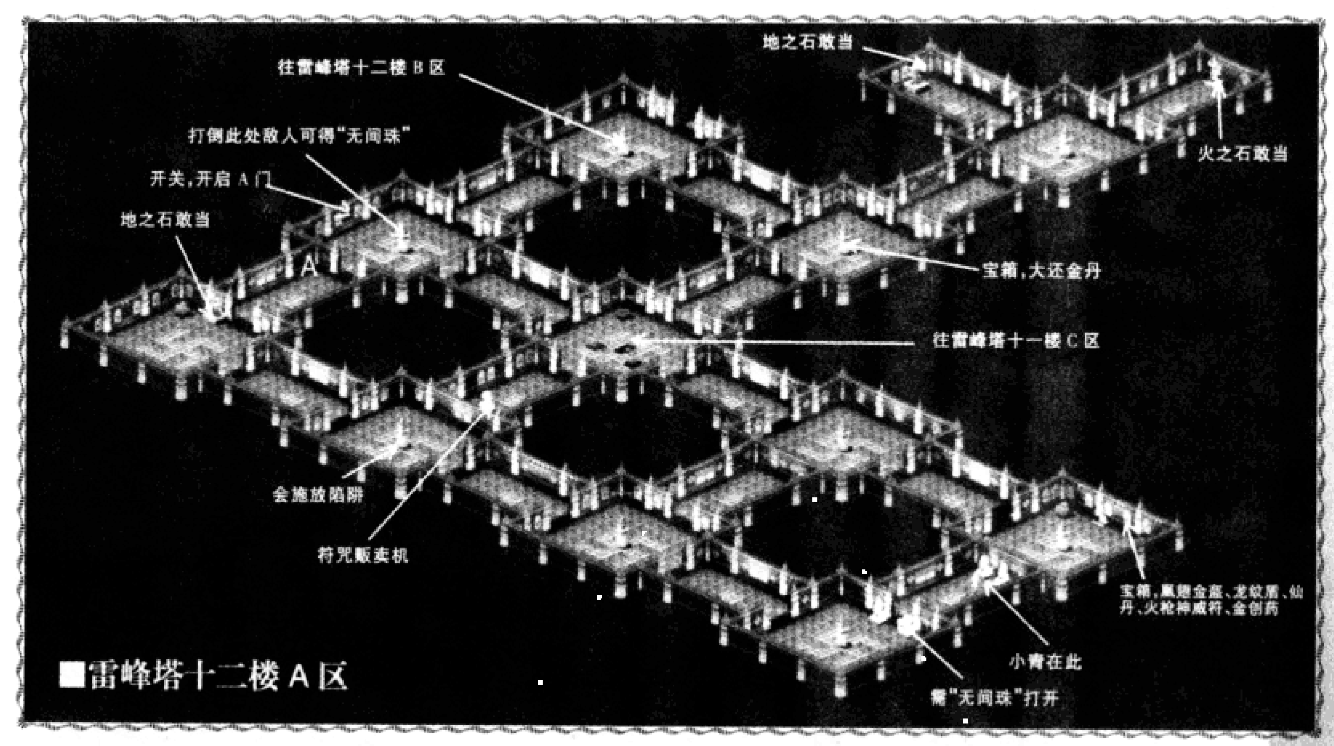




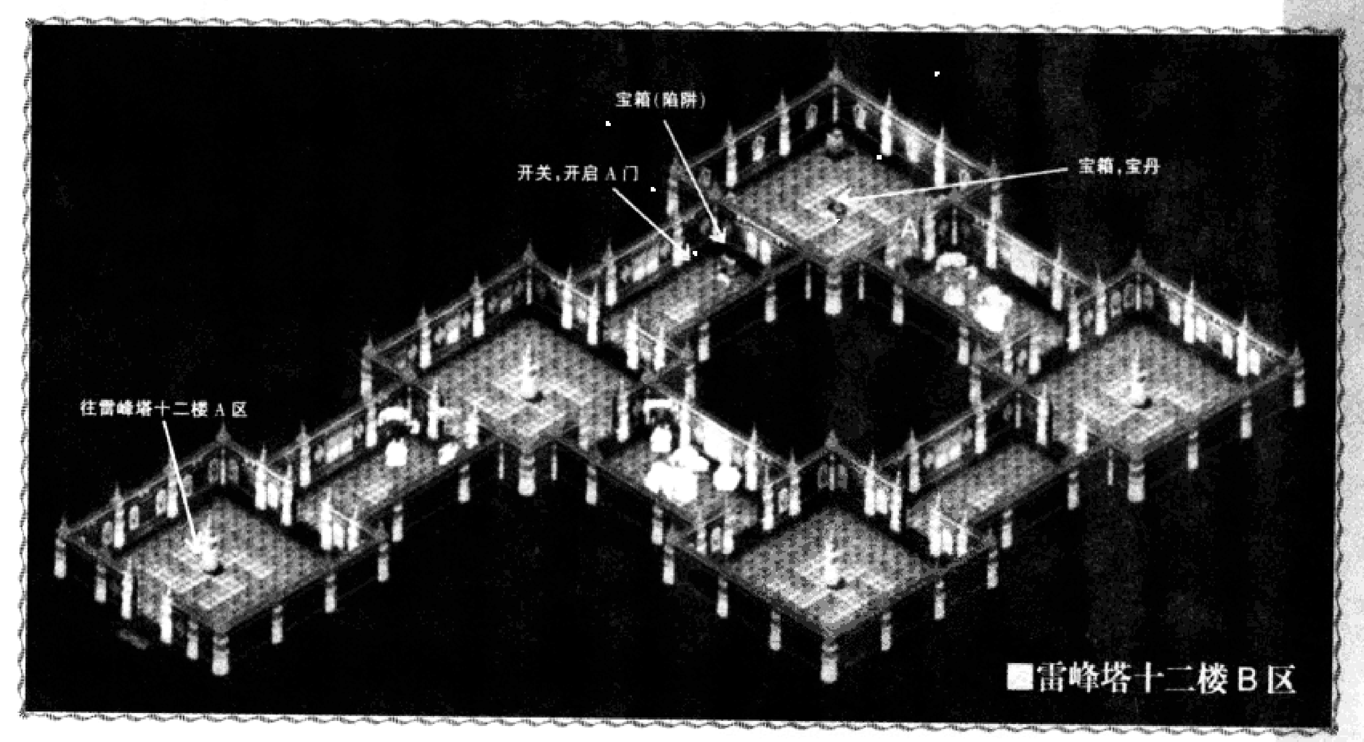


雷峰塔十二楼A区

此区的通道有的会有机关，玩家只要绕过去即可，打倒楼梯左方房间的敌人后，可得到“无间珠”，下方有一会放咒法的柱子，玩家在通过时要特别注意。在无间阵的入口与小青交谈，小青会要求独自破阵。

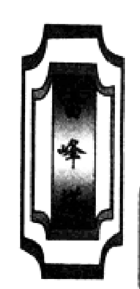


■雷峰塔十二楼A区



■雷峰塔十二楼B区



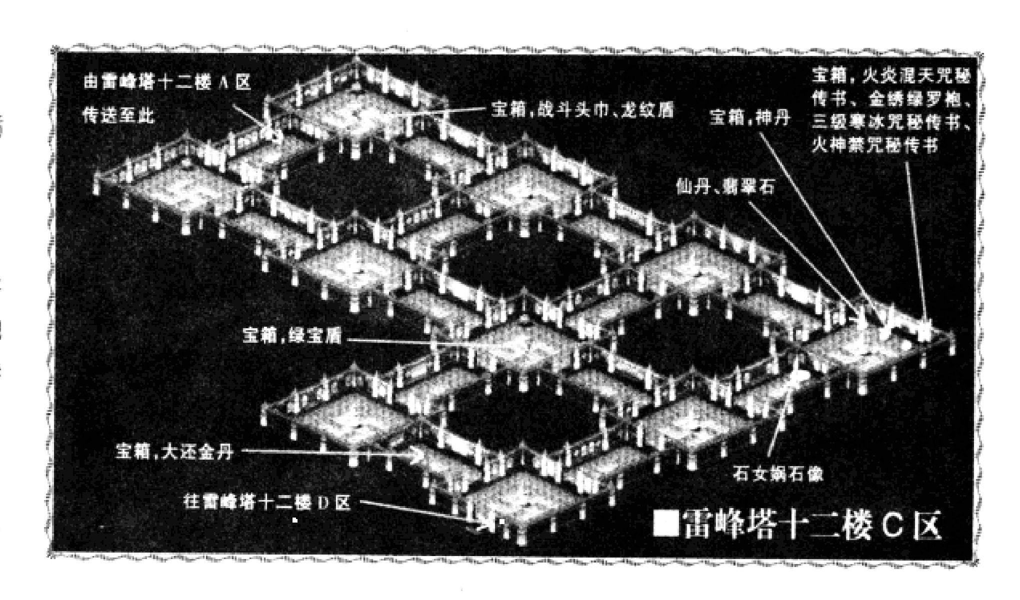


【第十九回】

小青独闯无间阵

雷峰塔十二楼C区

小青会被传送到此区，之后寻路杀到D区。



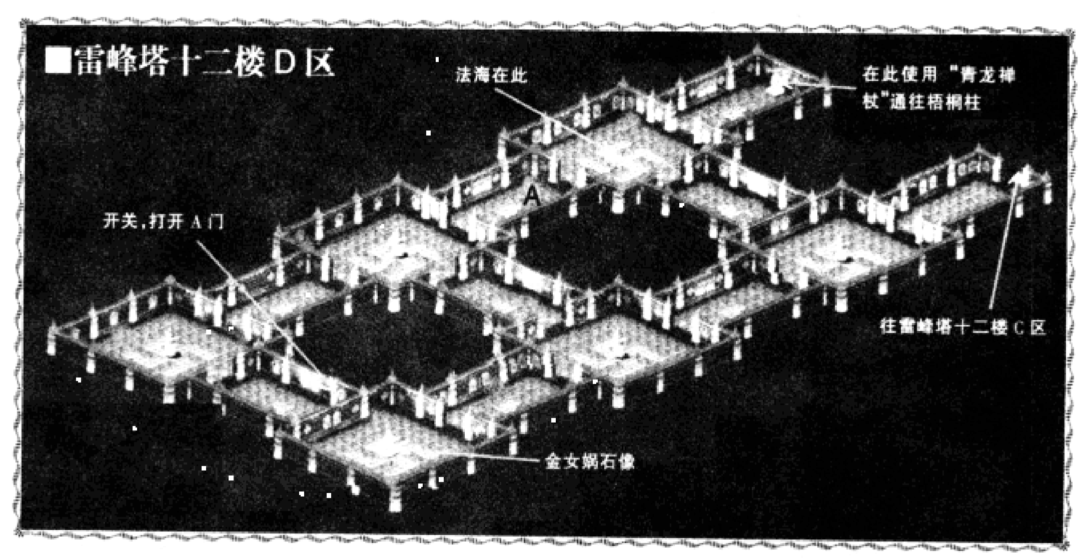
■雷峰塔十二楼C区

雷峰塔十二楼D区

先到下方的通道中按下开关，这里有许多的陷阱，要小心地通过，到上方遇法海，打倒法海后，法海仓皇逃出塔外……

无间迷阵

再转到梦蛟，因担心小青的安危，于是梦蛟闯入无间迷阵中，在阵中依序会遇到雪儿、铁匠、小青、石敢当等人，都劝告梦蛟停下来，不要再前进了，但梦蛟救母的决心比以前更加坚定，头也不回地继续向前走，再继续地向前走，最后会遇上易水寒，打倒他后便可破阵。



■雷峰塔十二楼D区

【第二十回】

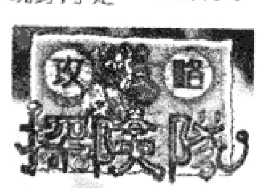
雪儿真身梧桐柱

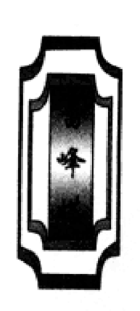
雷峰塔十一楼C区

破无间迷阵后，会来到C区，到小青和法海打斗的地方，小青会留下"青龙禅杖"，并告知梦蛟当年曾立下的毒咒，除非"西湖水干、雷峰塔倒"，否则白娘娘永不现身，于是她飞出塔外，欲以法力抽干西湖之水，并嘱咐梦蛟要砍倒千年梧桐柱，以令雷峰塔倒塌。

千年梧桐柱

梦蛟使用"青龙禅杖"后即被传送到千年梧桐柱之室，打倒周围的三株妖花后，再打千年梧桐柱。打倒千年梧桐柱后，发现雪儿即是千年梧桐柱的化身，因梦蛟曾经铲平蚁害，故化为人形与梦蛟一齐冒险，并不自觉地产生爱情，语毕留下一颗"梧桐子"，香消玉殒了。





祭坛

雪儿死后会出现一个传送点，可传送到二楼的祭坛，触摸中央的机关就会出现出塔的传送点，出塔后即可欣赏精采的大结局。如有收集到四法器，以东（王蛇之牙）→西（战神金冠）→南（紫金宝塔）→北（妖邪之眼）等顺序，放在祭坛四个角落的龙口上，则会出现另一个传送点，可传到雷峰塔十三阶挑战塔神！

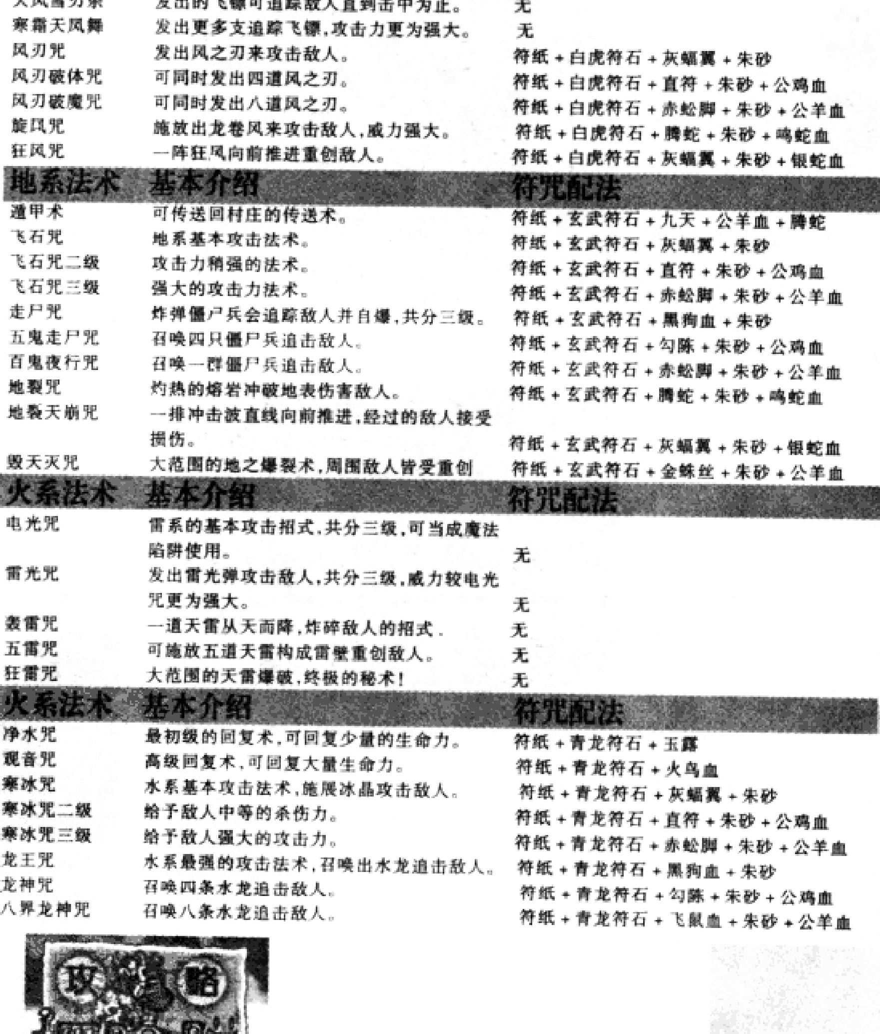
雷峰塔十三阶

和守塔老人交谈完后，塔神即出现，并有四个会放咒法的冰球，打塔神非常简单，玩家先跑到左上方的地方，大约是上方和左方冰球的中间，站在他们不会放咒法的位子，再使用可定点施放的咒法即可轻松打败塔神！

表二 秘传书贩卖一览表

火系秘传书	学得技能值
火枪咒秘传书	火系符法技能 5
火枪神威咒秘传书	火系符法技能 15
火枪爆裂秘传书	火系符法技能 40
火焰咒秘传书	火系符法技能 25
火焰咒二级秘传书	火系符法技能 35
火焰咒三级秘传书	火系符法技能 60
火炎咒秘传书	火系符法技能 45
火炎混天咒秘传书	火系符法技能 55
火神咒秘传书	火系符法技能 30
火神禁术咒秘传书	火系符法技能 65
真火咒秘传书	火系符法技能 70
“赤水晶”取得处	火精长老位置
雷峰塔二楼打倒修罗王取得	雷峰塔一楼的房间
风系秘传书	**学得技能值**
风刃咒秘传书	系符法技能 20
风刃破体咒秘传书	风系符法技能 35
风刃破魔咒秘传书	风系符法技能 50
“青水晶”取得处	风精长老位置
雷峰塔三楼，在某个密室内杀死勾魂使者	雷峰塔二楼房间
水系秘传书	**学得技能值**
净水咒秘传书	水系符法技能 10
观音咒秘传书	水系符法技能 40
龙王咒秘传书	水系符法技能 50
龙神咒秘传书	水系符法技能 80
寒冰咒秘传书	水系符法技能 20
寒冰咒二级秘传书	水系符法技能 45
寒冰咒三级秘传书	水系符法技能 60
黑水晶取得处	水精长老位置
破五行迷阵后，十字信道的宝箱中	地下皇陵三层及雷峰塔三楼
地系秘传书	**学得技能值**
飞石咒秘传书	地系符法技能 1
飞石咒二级秘传书	地系符法技能 25
飞石咒三级秘传书	地系符法技能 40
地裂咒秘传书	地系符法技能 40
地裂天崩咒秘传书	地系符法技能 60
遁甲咒秘传书	地系符法技能 5
黄水晶取得处	地精长老位置
石敢当装备破邪棒后，开启雷峰塔四楼秘门之宝箱内	雷峰塔四楼囚室
地系秘传书	**学得技能值**
轰雷咒秘传书	雷系符法技能 10
五雷咒秘传书	雷系符法技能 20
电光咒秘传书	雷系符法技能 30
电光咒二级秘传书	雷系符法技能 65
电光咒三级秘传书	雷系符法技能 70
雷光咒秘传书	雷系符法技能 40
雷光咒二级秘传书	雷系符法技能 55
雷光咒三级秘传书	雷系符法技能 80
紫水晶取得处	雷精长老位置

应花婆婆的要求，向猪哥买猪油一桶，与花婆婆换雷峰塔三楼，进混元武斗阵之前



表三 法术符咒配方一览表

火系法术	基本介绍	符咒配法
火枪咒	火系基本攻击法术，发射出火枪攻击敌人。	符纸＋朱雀符纸＋灰蝠翼＋朱砂
火枪神威咒	可发出四只火枪之术。	符纸＋朱雀符纸＋直符＋朱砂＋公鸡血
火枪爆裂咒	可同时发出八只火枪之术。	符纸＋朱雀符纸＋赤蜈脚＋朱砂＋公羊血
火炎咒	定点施放狂烧的烈火。	符纸＋朱雀符纸＋腾蛇＋朱砂＋鸣蛇血
火炎混天咒	发出一道火炎之壁重创敌人。	符纸＋朱雀符纸＋灰蝠翼＋朱砂＋银蛇血
万法焚天咒	超大范围的火炎术爆炸，周围的敌人在瞬间化为灰烬。	符纸＋朱雀符纸＋金蛛丝＋朱砂＋公羊血
火焰咒	发出威力强大火球攻击敌人。	符纸＋朱雀符纸＋灰蝠翼＋朱砂＋九天
二级火焰咒	发出比火焰咒更强的火球攻击敌人。	符纸＋朱雀符纸＋直符＋朱砂＋九天
三级火焰咒	火焰咒中最强的法术。	符纸＋朱雀符纸＋赤蜈脚＋朱砂＋九天
火神咒	召唤出火之精灵攻击敌人。	符纸＋朱雀符纸＋黑狗血＋朱砂
火神禁术咒	召唤四只火精灵追击敌人。	符纸＋朱雀符纸＋勾陈＋朱砂＋公鸡血
火神天惊咒	召唤八之火精灵追击敌人。	符纸＋朱雀符纸＋飞鼠血＋朱砂＋公羊血
真火咒	威力强大的延烧性法术。	符纸＋朱雀符纸＋九天＋朱砂＋鸣蛇血
真火穹苍咒	可施放出一排火墙持续伤害敌人。	符纸＋朱雀符纸＋银蛇血＋朱砂＋鸣蛇血
风系法术	**基本介绍**	**符咒配法**
雪儿飞镖大乱射	一次可发出四支飞镖之术。	无
雪儿飞镖大爆击	可同时发出八支飞镖之术	无
天风雪刃杀	发出的飞镖可追踪敌人直到击中为止。	无
寒霜天风舞	发出更多支追踪飞镖，攻击力更为强大。	无
风刃咒	发出风之刃来攻击敌人。	符纸＋白虎符石＋灰蝠翼＋朱砂
风刃破体咒	可同时发出四道风之刃。	符纸＋白虎符石＋直符＋朱砂＋公鸡血
风刃破魔咒	可同时发出八道风之刃。	符纸＋白虎符石＋赤蜈脚＋朱砂＋公羊血
旋风咒	施放出龙卷风来攻击敌人，威力强大。	符纸＋白虎符石＋腾蛇＋朱砂＋鸣蛇血
狂风咒	一阵狂风向前推进重创敌人。	符纸＋白虎符石＋灰蝠翼＋朱砂＋银蛇血
地系法术	**基本介绍**	**符咒配法**
遁甲术	可传送回村庄的传送术。	符纸＋玄武符石＋九天＋公羊血＋腾蛇
飞石咒	地系基本攻击法术。	符纸＋玄武符石＋灰蝠翼＋朱砂
飞石咒二级	攻击力稍强的法术。	符纸＋玄武符石＋直符＋朱砂＋公鸡血
飞石咒三级	强大的攻击力法术。	符纸＋玄武符石＋赤蜈脚＋朱砂＋公羊血
走尸咒	炸弹僵尸兵会追踪敌人并自爆，共分三级。	符纸＋玄武符石＋黑狗血＋朱砂
五鬼走尸咒	召唤四只僵尸兵追击敌人。	符纸＋玄武符石＋勾陈＋朱砂＋公鸡血
百鬼夜行咒	召唤一群僵尸兵追击敌人。	符纸＋玄武符石＋赤蜈脚＋朱砂＋公羊血
地裂咒	灼热的熔岩冲破地表伤害敌人。	符纸＋玄武符石＋腾蛇＋朱砂＋鸣蛇血
地裂天崩咒	一排冲击波直线向前推进，经过的敌人接受损伤。	符纸＋玄武符石＋灰蝠翼＋朱砂＋银蛇血
毁天灭咒	大范围的地之爆裂术，周围敌人皆受重创	符纸＋玄武符石＋金蛛丝＋朱砂＋公羊血
火系法术	**基本介绍**	**符咒配法**
电光咒	雷系的基本攻击招式，共分三级，可当成魔法陷阱使用。	无
雷光咒	发出雷光弹攻击敌人，共分三级，威力较电光咒更为强大。	无
轰雷咒	一道天雷从天而降，炸碎敌人的招式．	无
五雷咒	可施放五道天雷构成雷壁重创敌人。	无
狂雷咒	大范围的天雷爆破，终极的秘术！	无
火系法术	**基本介绍**	**符咒配法**
净水咒	最初级的回复术，可回复少量的生命力。	符纸＋青龙符石＋玉露
观音咒	高级回复术，可回复大量生命力。	符纸＋青龙符石＋火鸟血
寒冰咒	水系基本攻击法术，施展冰晶攻击敌人。	符纸＋青龙符石＋灰蝠翼＋朱砂
寒冰咒二级	给予敌人中等的杀伤力。	符纸＋青龙符石＋直符＋朱砂＋公鸡血
寒冰咒三级	给予敌人强大的攻击力。	符纸＋青龙符石＋赤蜈脚＋朱砂＋公羊血
龙王咒	水系最强的攻击法术，召唤出水龙追击敌人。	符纸＋青龙符石＋黑狗血＋朱砂
龙神咒	召唤四条水龙追击敌人。	符纸＋青龙符石＋勾陈＋朱砂＋公鸡血
八界龙神咒	召唤八条水龙追击敌人。	符纸＋青龙符石＋飞鼠血＋朱砂＋公羊血

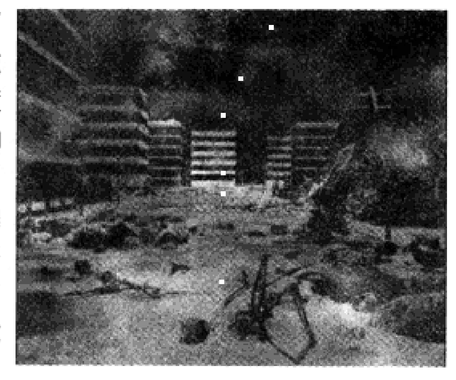


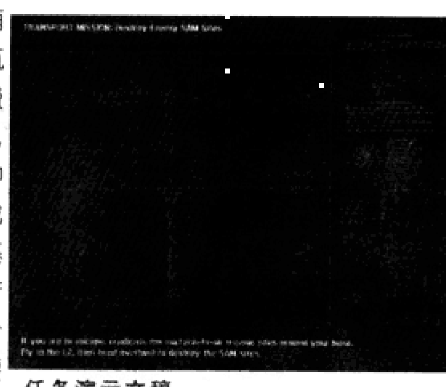


全民开打2100

前　　言

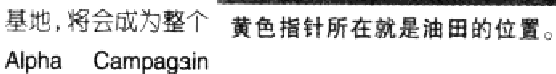
《全民开打2100》是较偏重攻击性的实时策略游戏，资源的设计相当单纯，玩者只要拥有油田，将之加以开采，配合发电厂的设立，就完成了资源的供给系统！在基地的建设方面，也没有太多繁杂的建筑来让玩者伤神费心。基本上而言，主要就是研发中心（技术及作战单位升级的基础）和工厂（生产作战单位）两个主要部分。想要同时进行数项研发或者是增加生产速度可以从增加研发中心和工厂的数量来着手（当然前提是要有足够的电力）。和许多同类型的游戏一样，盖房子时大家一起来会比较快；一般而言，同时指派三部卡车就可以很快地盖好一座建筑物。


开头动画

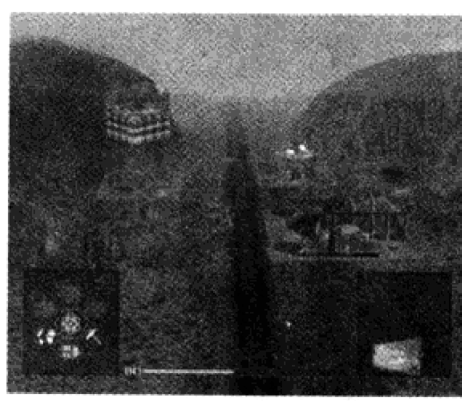

任务演示文稿

基础建设篇

在任务的一开始，玩者必须先建立基本的基地设施，基本的基地设施包括油井、发电厂、工厂、研发中心和指挥中心（Command Center）等。在这项任务里头所建立的这个基地，将会成为整个Alpha Campagain中赖以发展的重要据点，所以其重要性是无可置疑的。

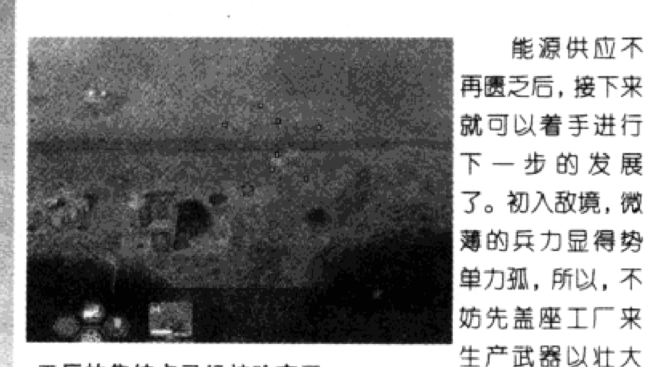

黄色指针所在就是油田的位置。

首先，第一项建设就是在油田上建立一座油井，石油是整个游戏里头唯一的资源，你拥有的油田越多，也就意味着你可以控制着更多的资源，在发展上自然也相对的不会有后顾之忧！有了


团结力量大，盖房子时可以同时用好几部卡车来加快速度。



石油以后，接下来就必须要设立发电厂，以便将开采出来的石油转换成能源。要特别注意的是：一个发电厂最多只能够处理四座油井，当玩者拥有超过四座以上的油井时，可别忘了加盖电厂，免得白白糟蹋了丰富的资源。



工厂的集结点已经被改变了。

能源供应不再匮乏之后，接下来就可以着手进行下一步的发展了。初入敌境，微薄的兵力显得势单力孤，所以，不妨先盖座工厂来生产武器以壮大军容。盖好工厂后，玩者可以在制造菜单中决定要生产的武器种类及数量，左上角的Delivery Point可以让玩家武器生产完成后自动前往那个地点报到。运送点右边的循环符号则可以让玩家设定这样的生产方式要循环几次。举例来说，如果玩者想要生产20台配备机关枪的轮型车辆，可以在数量处设定为五辆，循环次数设定为四次，就能够达到这个要求了。



生产菜单左上角有设定传送点的功能，用来指定生产出来的武器送到何处。点选后，移动工厂旁黄色的(1)，将它设定在希望部队集结的位置。选单右上角的(01)则是目前的生产循环次数，可以从一次到无限循环。

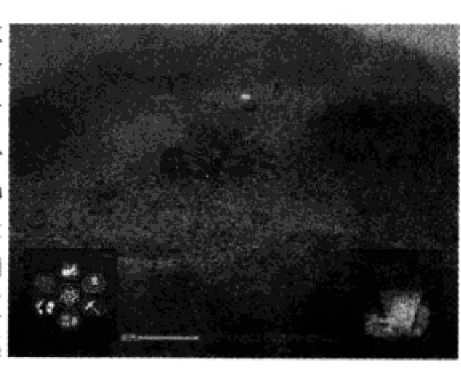
有了基本的生产能力，研究发展也是不可忽略的，所以接下来就要准备设立研发中心了。一开始能够研发的种类甚少，不过都是相当必要的项目，往后随着版图的扩展，渐渐地从他处找寻到浩劫前的科学技术，能够研发的项目会越来越多。不过受限于有限的资源以及时间，是否进行研发以及优先级就必须要玩家多费思量了。

以上的设施都完成了以后，就让我们来好好地观察一下这个新环境吧！这个时候可以建立备有雷达系统的指挥中心了，完成以后，屏幕的右下方就会出现雷达屏(可以用功能键F7切换开关)了。虽然一开始所能观测的区域可能有限，不过当我军四处征讨以后，所获得的信息会越来越丰富，雷达屏的可见范围也就会越来越广。

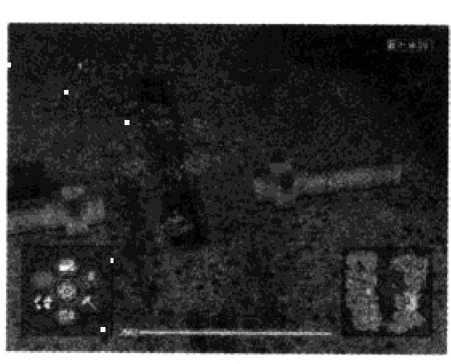
征讨篇

注意雷达提供的信息

建立起基本的武力之后，接下来就可以向外扩张了。当我军向外行进时，指挥中心的雷达屏会显示出我军的动向。如果我军靠近的区域有敌人的踪迹的话，也会在雷达屏上以红点显示出来，另外，在游戏进行过程中，有时也会有额外的信息传达给玩者，要求玩者进行某些攻击的任务，这时候雷达屏上也会显示出敌人或目标物的方位，有了这些参考数据，出击时就比较不会茫然无头绪了。



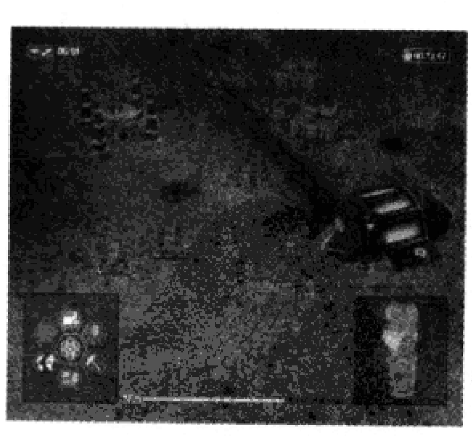
注意到绿色像夹子的指针了吗？那表示那里可以获得战利品。



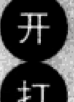
注意画面右下方的雷达屏，绿色代表我军，红色就是敌人集结的地方。

修复伤兵

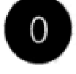
过了几关任务以后，玩者会发现只需要在家门口晃晃，在自己地盘上耀武扬威的好日子不多了！游戏里有许多的任务都必须靠着运输舰装载部队到其它地区去执行，在一次只能装载十个单



要挑出十个精英部队不容易！











远征时请务必携带小护士。

位而且未必有援军路途又遥远的情况下（即使呼叫援军也需要一段时间才能够抵达），如何选定十个精英单位的确是一件比较让人伤神的事情。不过，不论玩者如何作抉择，在一批部队里头拥有至少一个具备修复能力的兵种是相当必要的。

远征要领

1. 不逞强：等待援军的到达是一件相当费时的事情，况且在某些任务根本不会有援军的情况下，把握住不急攻、不逞强的原则是相当重要的。一般而言，抵达任务地点的时候，修复单位可以暂时留在原地待命，其它的部队也不需要前进得太快，先探测一下四周，确定修复单位的安全是很重要的一件事情。与敌军交战，损害情形严重的单位要尽快进行修复，在大规模的交战之后，最好等每个单位都修复完成以后再继续前进。

2. 耐心等候：通常任务允许玩者派遣援军时，也意味着这不会是一个简单的关卡。所以当你发现敌人的火力十分强大，或者基地的防御工事十分严密的话，千万不要强行进攻，这只会造成无谓的伤亡。最好的办法是退到一个比较安全的地点（比方说易守难攻的峡谷），好好养精蓄锐，修复伤兵，等待援军的到来。

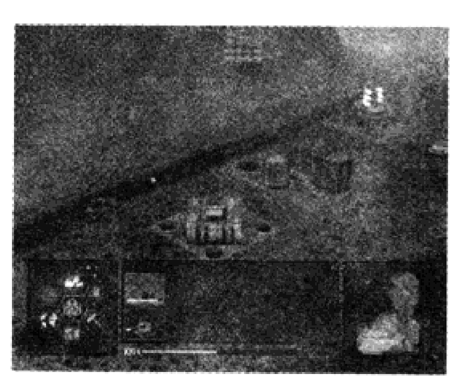
攻坚要领

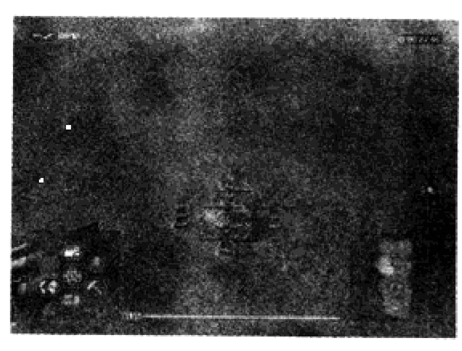
1. 集中火力：敌人主要基地通常在各个入口都配备有强大火力，在攻击时最好集中火力在单一目标上，可以达到比较理想的效果。如果发现敌人基地的火力不是目前的部队所能够轻易攻破的，最好不要作无谓的牺牲，先行退下再加派火力支持，或者是绕到别的方向寻找其它可能攻入点。

2. 注意特定目标：所谓的特定目标指的是敌军基地内的修复或生产单位。笔者曾经在攻击一座敌军基地时，发现这里的敌军相当狡猾，每当受损到一定程度时便毫不犹豫地往基地撤退，好不容易杀出了一条进入基地的血路，在基地的入口处附近果然发现一座修复站！不计一切代价先将这座修复站摧毁，才能比较轻松地继续进行扫荡。另外，敌人的工厂也是颇为麻烦的建筑，也是应该尽速摧毁以便断绝敌军后援。

研发生产篇

研发是这套游戏里头相当重要的一部份，举凡建筑物的升级（发展升级模块），防御工事，武器的升级与创新等等，都属于研发的范围。基本的研发如建筑物的升级模块，牵涉到所能生产的武器种类，甚至研发中心本身亦有升级模块可以提升研发速度，这些都是属于必要的投资，应该列为优先研发的项目。


研发科技是相当重要的。


发电厂升级了！

作战单位的设计

可以自行设计武器可以说是这套游戏的一大特色，作战单位主要是由三个部分构成，分别是车身（Body）、推进器（Propulsion）、武器（Weapon）与系统炮塔（System Turret）。发展的方向虽然取决于玩者个人的偏好，但在各方面最好都能力求均衡，以免面临无法估计的状况时难以应付。

车身和推进器

这两者主要影响到一个作战单位的防御力以及行动力。所能搭载的武器种类及等级更与这两者有着密切的关系。还有一点特别要注意的是，工厂必须升级以后才能生产较高等级的车身。

武器系统

以笔者个人的经验而言，搭载机枪类武器的作战单位在初期相当好用，虽然到了后面，敌人武力的防御增强以后，效果便没有那么理想了，不过这类武器由于射速快、射程远，发展容

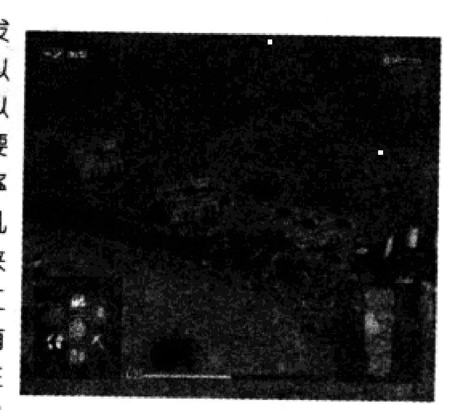


易，所以仍然是相当值得考虑的武器系统。至于需要装载（load）时间的武器，攻击力极为强大，特别是在攻击敌人基地时常常可以发挥致命一击的效果，可以与灵活快速的机枪类作战单位搭配作战。建议玩者在选用这类武器时，最好搭配防御力强的车身，免得用不到几次就被敌军摧毁了。

机枪类武器与重型武器并用效益较高。

如何加速研发和生产的速度

由于每个研发中心和工厂都可以独立地运作，所以如果玩家急切想要提高研发生产效率的话，可以多盖几个研发生产单位来同步进行不同的工作。一般而言，拥有两座研发中心，三个生产工厂应该是相当足够了。



团结研发速度快！

防 御 篇

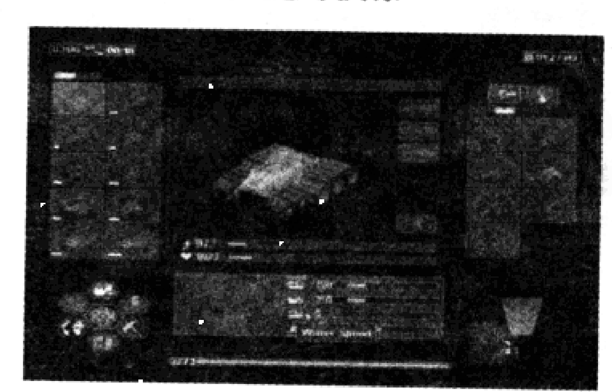
在 Alpha Campagain 中，因为大部分的任务都属于远征任务，且基地附近就是部队集结所在，所以可以说是不需要花费资源在建筑防御工事上（但研发还是有其必要性）。在进行远征任务时，玩家如果觉得降落地点附近闲杂人等太多，需要好好保护时，不妨考虑派卡车过去，在降落地点附近安置一些防御性的火力，以避免援军一到就惨遭敌人的蹂躏，面临"出师未捷身先死"的惨况。

在后期的战役里，防御未必是件轻松简单的事情。比方 Beta Campagain 一开始，基地四周尽是敌人猛烈的火力攻击，如果先前疏于研发防御武力及工事的话，这时候很可能就撑不下去了。

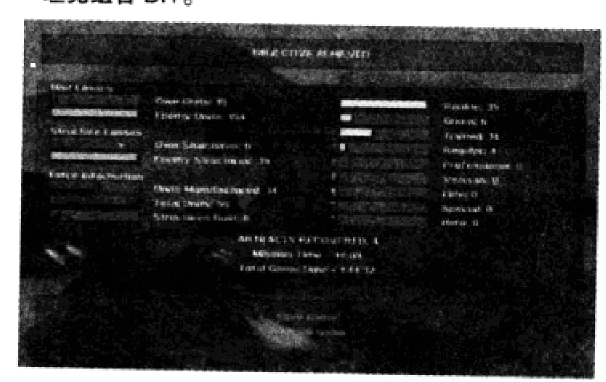
基地的防御以能够运用天然地形为最佳，如果先天条件不足的话，使用护墙来加以弥补是一项不错的选择。入口处可能的话，越少越好，以免让敌人有隙可乘。入口处的火力则视玩者当时所拥有的技术而定，机枪掩体是一般常见最基本的防御性武器。如果玩家不想浪费太多资源在进行防御方面，在门口附近集结部队，基地里头设置修复站也可以达到不错的效果。

结 语

由于此游戏的操作不会很复杂，任务的变化性也不大，因此本文的目的在于提供对这类型游戏（3D 实时战略）不甚熟悉的玩家们一份上手的参考数据。这套游戏除了征讨敌人之外，自行设计改装武器，发掘每样物品的特性也是一项极大的乐趣。期望各位新手、老鸟的实时战略指挥官们都能百战百胜，早日发掘核子浩劫的真相，重建人类文明！

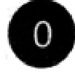


坦克组合 DIY。



任务完成了。






◎作者/John ◎译者/林政翰

柏德之门



疾速攻略

行前须知与策略守则

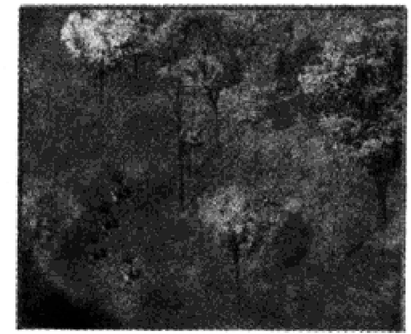
1 在队伍中一定要带一名小偷，例如在第一章登场的 Imoen 就是不错的选择，在游戏早期她可以帮您做侦察工作，并且获得（正确的说应该是偷到……^_^）许多免费的好东西，所以避免把她从您的队伍中删除。尽量在第六章前让小偷练到至少 50% 开锁技巧，60% 潜行技能，以及 60% 发现陷阱等小偷专属的能力。



2 游戏进行中的队形编排相当重要，因此必须要了解及运用不同的队形来应付各种状况 。例如：进入地下城或狭小区域时，第一种队形不会让队员散开就很适合使用。圈选一组队员后再按右键，可以让队形做一百八十度旋转，熟记这个功能并养成好习惯。另外，让您的战士排在队伍前面，因为他们有较强的防御能力。改变队伍顺序的方法是在右侧的人物画像上按左键，再以上下拖曳的方式把他放到您想要的位置。如果队员能力相当平均的话，第二种队形是较佳的选择。

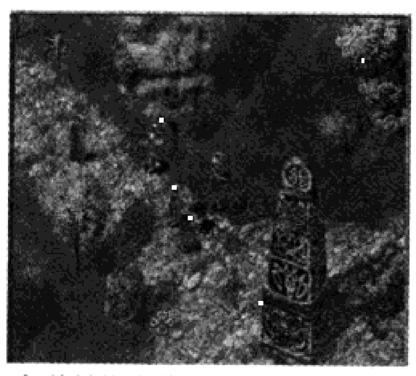


● 3 地图上移动时，先让一位有较高潜行技能的队员侦察环境，记得要关闭此队员的 AI 设定，以免潜行失效时该角色自动攻击敌人而引来注意。侦察完一块区域后就可以让队伍走最安全的路线避开敌人，或者计划出一场出其不意的奇袭，让对方措手不及。



先派有潜行技能的队员侦察敌情

● 4 有个方法可以击败比您强得多的怪物：先让巫师施展 web 或 stinking cloud 法术，这两个都只是第二级的法术而已，在游戏初期您的巫师就可以学会了。先关闭 AI 设定，让潜行技能最高的队员侦察环境，看到目标后计算敌方人数，让巫师准备好 stinking cloud 或 web 法术并对着最靠近队伍的敌人施法，这样一来他们无法看到巫师，但您却可以透过躲在阴影中的队员看到他们。在开始行动前最好先存盘，以免目标 NPCs 或怪物因为"运气好"而躲过法术（saving throws）。接下来以射手跟法术使用者远远的去海 K 对手，记得不要太过接近，否则敌人虽然不能移动还是能攻击您的。



多利用辅助性的魔法来牵制敌人

● 5 骷髅和黏怪很烦人吧，不过火球术可以轻易的把它们扫除干净，尤其是骷髅怪，然而，有些状况下可能不允许您这么做（例如法术用完了），那就只好用钝器或粉碎型武器来攻击，因为其它类型的武器对它们是相当没效率的，甚至有些黏怪或骷髅用物理攻击是无效的（对话框中出现 Ineffective 时），除了使用法术或魔法武器外，大概就只能"绕跑"了。

● 6 当背包中物品太多可是有些物品又舍不得丢弃时（例如主角的养父 Gorion 身上的信），有个好方法推荐给您。在 Beregost 有间叫做 Jovial Inn 的旅店，楼上的后方有个相当不错的房间（笔者觉得 Beregost 是游戏中最适合的地方，因为它离其它城市或地点都不远，而且在这儿几乎所有的东西有得卖）。检查房间内床铺两侧的柜子，原来它们是空的。现在它们是您的了，把一些不急着用的东西先摆在这儿，以备日后不时之需。



这里是风景名胜 Jovial 旅店，拍个照留念吧

● 7 喜欢用 S/L 大法的玩家要注意了！如果您经常在怪物出没区读取游戏进度的话，可能已经注意到怪物有愈来愈多的现象，同一平面上原本已经清理过的区域也会再出现怪物来。这是因为游戏开发公司 Bioware 不鼓励玩家稍有损伤就要读取游戏进度，所以故意加入这项功能（或是故意不删除这个 BUG）。重复不断地读取进度会使得当地的怪物数量倍增，而加深了游戏难度。所以在使用 S/L 大法前请小心，否则等着被围殴吧！

● 8 如何才能让队伍睡个好觉呢？很简单，尽量避免在曾经遭遇过怪物的地方休息。通常若在相当大的半径范围内都没有怪物出现过的话，那就是休息的好地方了。即使如此，也不能保证能有一夜好眠，因为怪物是随机出现的，到时就只能怪运气不好了。

● 9 在冒险旅程中拾获的珠宝、戒指、项链等以及其它没有特殊功能的武器、防具、杂物等，有机会就把它们变卖换成钱吧！放在背包中也只是占空间而已，只有具有魔法属性的首饰才值得戴在身上。

● 10 让队伍中魅力值最高的队员去购买物品，店老板就会算得便宜一点哦！



●11 想要让 NPC 变成怀有敌意的红色状态，最好的方法是派小偷潜行接近他们。如此一来虽然看不到您，他们还是会如平时一般主动跟您对话，在"友善的交谈"结束之后，他们就会从正常状态变为敌对状态，接下来就让潜行队员躲到一旁，然后计划攻击策略了。这样不仅能获得故事剧情和日记更新，更重要的是可以采用各个击破的策略使这场仗变得较容易打，或者是使用 stinking cloud 和 web 法术来牵绊住他们。不过要注意，这一招通常只对较低等级的 NPC 有效。

●12 假如用对了方法，您可以一次一个的对付那些三五成群的怪物或 NPC：首先派一位队员潜行到敌人附近，等看得到一对或两对敌人，对他射支箭或丢颗石头后快跑，那么只有视线范围内的敌人才会追赶您，而不致于整群敌人追过来。至于追过来的笨蛋当然不用对他太客气，这样可以分散敌人的战斗力并予以各个击破了。

●13 小偷可以躲藏在阴影中，在战斗中这项技能有特别的用处哦！以潜行技能进入战斗状态并准备好匕首或短剑在他们手中，记得关闭 AI 设定以免计算机太自动使得隐形失效。假如 NPC 或怪物们仍然没看见小偷，而且其余队员正在血战，那就命令小偷接近那个该死的目标然后对他进行背刺，尤其是那些会使用魔法的敌人，这样的偷袭可以中断施展到一半的法术。而巫师、法师生命点数通常较低，往往可以一刺毙命，不然多刺几下也能让敌人嗝屁。

●14 一旦法师学会施展怪物召唤术后，请尽量利用它吧！因为怪物召唤是游戏中最有用的法术之一，特别是针对那些很强的 NPCs 或怪物。当您遇到这种强大的敌人时，先施展怪物召唤术，召唤出来的怪物可以用来攻击敌人；要是遇到擅长远距离魔法攻击或攻击性魔法的敌人时，也可以让它们充当炮灰，用以消耗敌人的法术。这个策略可以让玩者在柏德之门的最后一战变得简单些，所以记得把您的怪物召唤魔杖留到最后一战来用。

●15 如何同时使用隐形和发现陷阱这两个技能呢？试试这一招：先进入隐形状态，然后激活发现陷阱技能，这样还能维持一小段时间的隐形功能，在隐形尚未失效前赶快再激活隐形技能，能不能成功就看运气了……。

●16 无法对隐形中的队员施法或进行治疗。

●17 新的 NPCs 加入队伍时，他的等级和经验值会跟您的主角接近甚至还更多。所以，假如主角已经升到等级七了，再回来 Candlekeep 附近找 Montaron 和 Xzar 这两个人讲话（必须是第一次对话），那么他们的等级也会是七左右。

●18 游戏说明书中也写得很清楚了，人物经验值的上限是 89000，没必要的练功是多余的，就算用了 Gatekeeper 这类的作弊程序修改上限，多出来的经验值在即将发行的《剑岸传奇》中也会被消去，所以想练功的话还是等吧。

OK 熟记这策略之后可以准备出发了；接下来的快速攻略以"善良阵营"的角色为主，目的是快速破关，所以只含盖游戏中与剧情相关的主要任务，至于其它次要任务就留待玩者自己去探索了。

序　幕

游戏一开始您的主角站在 Winthrop's Inn 的店门口，这时主角的身上只有少许金钱（金额由随机数决定）和一把短杖。进入旅店找柜台的 Winthrop 讲话，并向他购买一些物品。玩者只需要买一把操控人物擅长的武器，以及一付便宜的皮甲就行了。因为在第一章之中，某些敌人的身上有更好的防具。买完之后找 Firebead Elvenhair 交谈，他会要求您去向 Tethoril 拿回滚动条，Tethoril 就在图书馆的围墙内。完成任务后，假如队伍中已经有小偷而且开锁技能高于 30% 的话，可以让他去试开旅店中上了锁的宝箱和柜子。

离开旅店后往北走与 Phlydia 谈话，她好象搞丢了一本





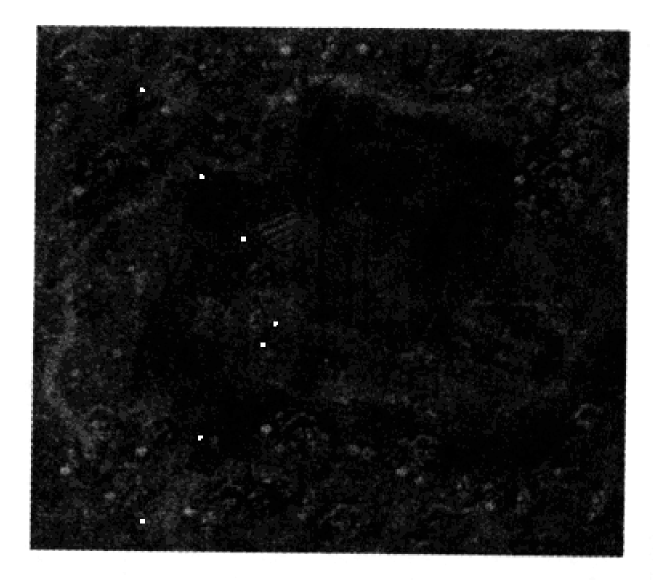
书。向东走找 Dreppin 讲话，他会告诉你 Phlydia 把她的书遗忘在干草堆中了，就在那头叫 Nessa 的乳牛左边的干草中。再跟 Dreppin 说一次话，他会说他的牛生病了，所以需要一瓶解毒剂。往地图的东边走到城门口附近找 Hull 讲话，原来他把剑放在营房了（barracks），要玩者帮他拿来。营房就在图书馆围墙外的下方，进去之后可以在宝箱中找到 Hull 的剑和 Dreppin 要的解毒剂。另外，在营房中你可以找 Fuller 谈话，他会要求你帮他买十字弓用的矢，十字弓矢可以在 Winthrop 处购买到。完成这项任务会得到一把 dagger + 1，这是玩者的第一把攻击加强武器。

在街道上某些木箱和木桶中也可以找到一点钱，花点时间找找看吧！在 Candlekeep，有两处地方（Priest Quarters 和 Bunkhouse）会有刺客要暗杀你，除非你是巫师，否则这些敌人应该不难应付；如果很不幸你刚好是，试着绕房间跑，保持与敌人一定的距离，一旦距离够远了就施展魔法飞弹或任何攻击性法术。要记住，所有法术都需要施展时间，所幸等级一的法术需要施放时间通常很短，也就是在一个回合的早期就能施放出来。如果您准备好要结束序章的话，找站在图书馆门口的养父 Gorion 谈话，告诉他你已经准备好了。



第一章

在 Gorion 被杀之后，应该会遇到青梅竹马的 Imoen，您可以让她加入队伍中并利用她的小偷技能。假如队伍现在或以后还会有别的小偷，请让他们专精在不同的技能上，以活化队伍的效能。如果刚才玩者曾仔细观察 Gorion 被杀的那一幕，您会发现他的尸体和被他杀死的敌人尸体上遗留了不少好东西。所以先往北走，去搜集这些物品，至于 Gorion 的尸体，日后自然有





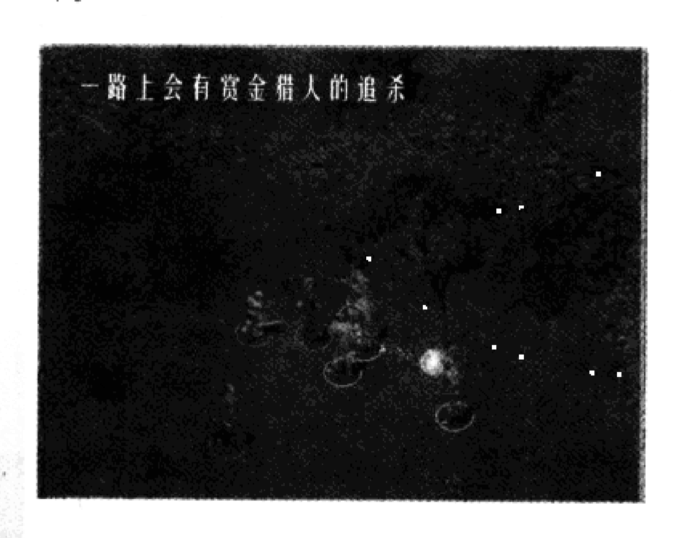


Candlekeep 的好心镇民帮你安葬。

假如沿着石子路走，应该会遇到 Xar 和 Montaron（两人属性均为邪恶阵营），他们想要去 Nashkel，并希望你能协助他们。不过玩者应该先前往 Friendly Arm Inn 找 Khalid 和 Jaheira 夫妇，这两人值得留在队伍中，直到游戏结束都是你最好的伙伴。现在先让 Xar 和 Montaron 留在队伍中，等到了 Nashkel 之后就可以让他们离开了。因为如果您的声望升得太高，他们就会开始发牢骚，或自动脱队，甚至还会跟 Khalid 夫妇打起来。

离开这片地图区域，进入东边的地图会遇到一个穿著红袍，戴个法师帽还拿着法杖的老人，事实上他就是 Elminster。继续往地图的东边走，这儿有一只 ogre，虽然现在对您的队伍而言要杀死他有点困难，不过干掉他可以先完成一件次要任务，省得以后还要再走回来一次。

往北走可以到达 Friendly Arm Inn，这里有个赏金猎人在旅店入口前的楼梯等着杀你。他是个巫师，除了会分身术之外，还会使用恐惧术让你惊慌逃窜，再用魔法狙杀你。最好的策略是先把他引到有守卫的地方，因为这里禁止在城内打架滋事，所以守卫会帮你打他，再让 Imoen 利用法杖施放魔法飞弹攻击并干扰他施展法术。



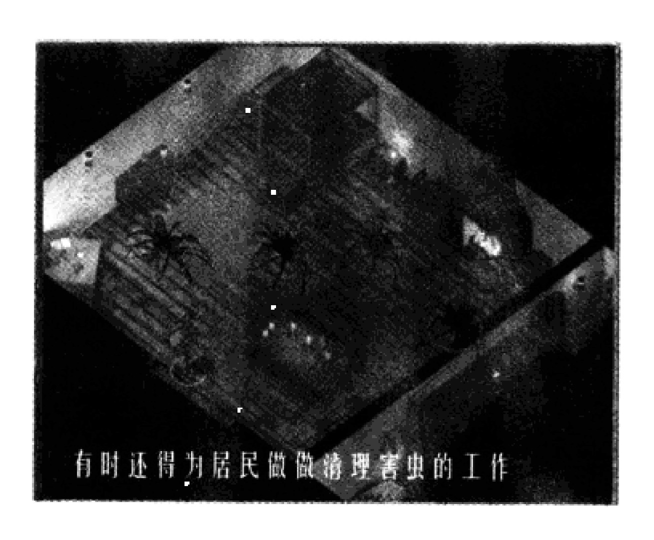
一路上会有赏金猎人的追杀

战斗结束之后进入旅店，在柜台左边可以找到 Jaheira 和 Khalid。Friendly Arm Inn 就是由站在柜台后的 Bentley 和 Gelana 所共同经营的，而您可以在神殿找到 Gelana。在神殿里可买到解除石化卷轴，稍后在进入 Nashkel 矿坑前用它来解救一位被石化的牧师并加入你的队伍。在靠近城堡大门处左边的第一栋民宅内，找 Joia 讲话。她说她有一只纪念戒指被一群位于地图北方的Hobgoblin 给偷了。您可以在一只跟其他人穿着不同颜色护甲的 hobgoblin 身上找回这只戒指。

回到旅店中，还有两项非主线任务。一项是关于一条被偷的腰带，如果玩者在前面已经杀了 Ogre 的话，只需要跟这个人谈话两次就行了。第二项任务是有关在 Beregost 的蜘蛛霸占民宅事件，委托人会先送您六瓶解毒剂，以防被毒蜘蛛咬伤中毒。

离开友善之臂地图区域时，最好从北方离开，如此大地图上便会显现位于友善之臂上方的区域，这么一来下次因剧情需要而要到这块区域时，可以直接点选它省得再进入友善之臂一次。

一路来到 Beregest 之后，在地图的正南方找到那栋被蜘蛛强占的民宅，里头一共有四只毒蜘蛛，派一个移动速度最快的射手就行。冲入屋内后立即往右进入小房间中，蜘蛛因为体型的关系进不来，这时候再用弓箭慢慢收拾它们吧！记得把老妇人给的解毒剂放在快速物品栏，以防途中被咬而中毒。杀了它们之后，屋内的物品

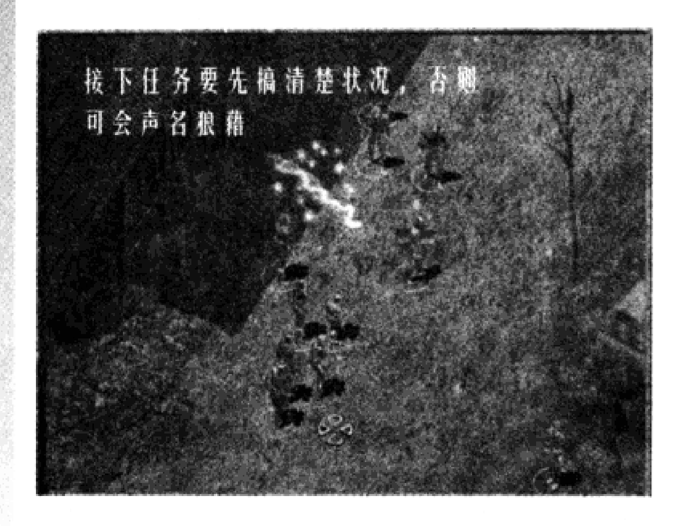


有时还得为居民做做清理害虫的工作

都可以拿，最重要的不要忘了带只蜘蛛的尸体回去做证明。

另一个简单的次要任务是去地图南方左侧的民宅中找 Elven Firebead，跟他谈话后他会要求你帮他弄一本名为 Fateful Coin 的书，玩者只要到 Feldpost Inn 的柜台花个两块钱就可以买到了。旅店中还可以找到Kaigan（属性邪恶战士）。在写着 Beregost 的尖碑附近会遇到镇上的报马仔，不过他通常只在中午前才会出现，他会告诉你 Bassilus 的人头值 5000gp 的赏金。

还有一个支线剧情发生在 Burning Wizard 旅店门口，在门口的 Garrick 会告诉你，他的女主人 Silke 需要协助，而要求你帮忙。但 Silke 根本是打算利用你来杀三个无辜的商人。拆穿她的阴谋，并干掉她可以获得900 点经验值，



不过她是巫师而且会施放闪电术，建议您利用魔法飞弹来干扰她施法，除非您的人物 THACO（零级命中值）够高，否则不要跟她蛮干。打倒 Silke 之后，Garrick（属性为中立阵营的吟游诗人）会加入您的队伍。

往地图的东边走，在一间大门朝东的民宅中可以遇到 Mirianne，她的丈夫去 Nashkel 办事后却音讯全无，希望您能帮她打探消息。离开 Beregost 前别忘了去铁匠铺采购一番，下个目的地便是 Nashkel。

第二章

到达 Nashkel 之后，一路旅途劳累，先找间附近的旅店休息。不过刚踏进旅店就有个赏金猎人在等着了（该死…又是巫师），先把队伍准备好再进去。战斗结束后就在此休息一晚。



出了旅店沿路走，在墓园前面可以找到镇长 Berrun Ghastkel，他会要求您帮镇民解决矿坑里出现的一群恶魔（事实上只是 kobold 而已，所以不必太过害怕，除非它们有一大群包围你）。再往前走不远还会遇到 Minsc——力量值相当高的 ranger（属性善良阵营）。他会告诉您，有名少女被一群 gnoll 捉走了，要你去营救她。如果玩者让他失望的话，他便会发动攻击。若答应他之后会在地图上出现碉堡的位置。如果队伍里面需要一名巫师，等队伍等级高一点后再去解救她顺便赚点经验值。

在前往矿坑之前，先到墓园中间的神殿补充治疗药水，因为进入矿坑之后绝对会用到它。如果此时的队伍中还没有牧师，可以向东走到 Nashkel 东边的嘉年华会场，在当中找到一位被石化了的女性，若在友善之臂神殿没预先买好解除石化卷轴，这附近还有个矮子有卖，不过可就得花500块钱才能到手（一下就贵了一倍）！帮她解除石化之后可以选择是否让她加入队伍中。

到达矿坑所在区域后，洞口有卫兵把守，跟左边的总管谈话获得许可后方能进入。矿坑中有不少的 Kobold 和蜘蛛，外加地面上的一些陷阱。善加利用队中的小偷或牧师的发现陷阱法术来侦查陷阱。由于这里的 kobold 大部分都是射手，杀死他们后可以获得弓箭，所以弓箭有足够的补充，不用怕队伍会弹药不足。倒是队员使用投石器或十字弓的话，要记得多带点弹丸和弓矢。多运用作战策略第三、第四和第十二条可以很容易探完整个矿坑。

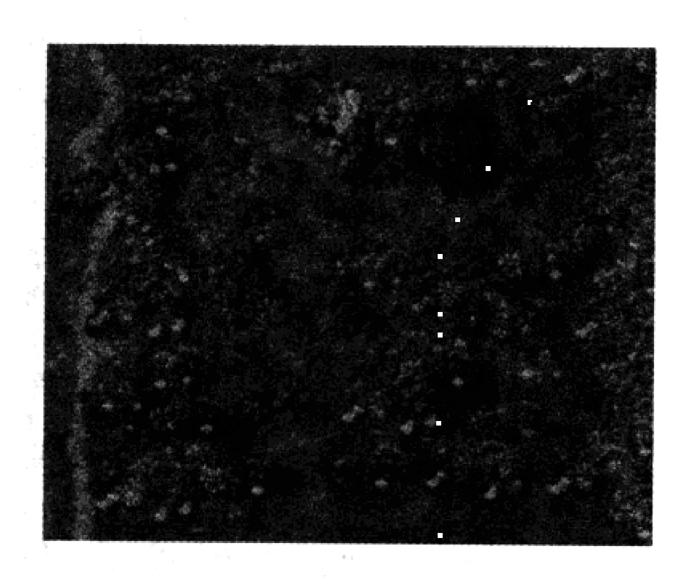
一路往下到矿坑的最后一层——第四层，玩者会找到这个矿坑事件的元凶——Mulahey。对话完后他会召来一群骷髅跟 kobold commando，要击溃它们最好的方法是将队伍布好阵，在地图上方的区域（Mulahey 的老鼠洞中有三个较空旷的区域），Mulahey 召来的怪物会在此现身，等它们出现后就施放火球术。

运用策略十一，先让 Mulahey 跟隐形中的小偷队员交谈等他承认罪行，解决怪物之后再让所有队员来围攻 Mulahey。地图右边区域找到可以加入队伍的巫师 Xan，在 Mulahey 的宝箱中找到的特殊宝剑也只有他能使用。不过凭良心说，笔者觉得 Xan 对整个队伍实在是起不了什么作用，而这把宝剑配他也是太…，因为巫师的 THACO 实在太高了（愈高表示愈烂）。



第三章

离开矿坑出了 Mulahey 的贼窝之后不要从原路回去，沿着地下湖岸往北再往东走可以找到一个秘密出口，不过在路上会遇到一些黏怪，您的战士应该不难把它们打倒，有必要的话也可以使用法术进行攻击。出了矿坑之后秘密出口无法再进入，现在位置大约在嘉年华会场东边的荒凉山区。可以花点时间探索这片地图，除非队员死伤惨重必须回 Nashkel 进行休息和治疗。但是在 Nashkel 已经有个赏金猎人在等你了，如果队伍等级不够高的话可是相当难以应付的。他是名法师且会对你的队伍施恐惧术，那会使得队员惊慌逃跑失去控制。如果觉得应付不过来，也可以选择前往 Beregost 的旅店休息，避免队伍被全灭的危险。



总之，在这片荒凉的山区中藏了不少好东西，在山壁间总共可以找到三个洞穴，除了有物品可拿外，当然也少不了顽劣的不死生物。回 Nashkel 再次找镇长 Berrun Ghastkel 谈话，他就会给您矿坑事件应得的报酬。再回Beregost 前往 Feldpost 旅店，在进去前最好先存盘，二楼某个房间内可以找到 Tranzig 并逼他说出强盗营的所在地。在他招供后，因他的恶行重大、罪不可赦，可以杀了他并拿走所有的卷轴和物品。

现在该往友善之臂北方的区域走了，不过这一带的地面有不少 Ankheg，因为这种生物相当具有危险性，最好多多利用策略三的隐形侦查，再决定如何进行攻击。解决一只 Ankheg 可以获得 975 点的经验值以及一副重达 100 磅的甲壳，您需要一位力量相当大的队员才能带得走它。探索完这个区域并完成所接受的小任务之后，您可以把获得的甲壳带回 Beregost 找铁匠。不要把甲壳卖给他，他会告诉你只要花 4000 元，他就愿意帮你把甲壳制成护甲。这个价格还算蛮合理的，因为这具护甲比同样是防护值 1（数值愈低防护愈强）的盔甲轻得多了。制作这具护甲要花上一星期的时间（柏德之门的世界一个星期有十天），记下把甲壳交给他的时间，十天后再回来拿。另外如策略六所述，前往 Jovial 旅店把身上过多又舍不得卖的物品存放在房间内。此外，在 Jovial 旅店中，有位 Flaming Fist 的队长愿意花 50 元来买强盗标记（杀死强盗后捡到），这比一般商店只能卖 25 元要好得多了；这也是为什么笔者在策略六提到 Beregost 最适合做中途点的原因之一。

根据先前 Tranzig 的供词，前往大地图东北方一带的区域，途中会遇到许多强盗。请留意那些会与您交谈的强盗，因为待会儿必须假意加入这群强盗集团。让队中魅力值最高的队员进行谈话（不确定这项条件是否会影响对方的决定，不过可以试试看），有些强盗即使表示要加入他们，仍然会攻击你，有些则会同意让你加入。

当您被带到强盗营之后会与 Tazok 见面，他就是这一带强盗的首脑，必须与他进行一场战斗以证明能力，打赢之后他会做一些交待并离去。现在您已经成功的混入强盗集团了，仔细探索整个营区，并随时准备作战。在营舍外面的强盗不会干涉您的行动，所以，有箱子就尽量开吧！在进入 Tazok 的营帐之前，确认队伍有办法打一场硬仗，因为进去之后不管说什么都会开打的。这些人里面应该先对付巫师（运用策略十三），防止他的魔法和远距攻击，干掉巫师之后再来解决其它人，另外要小心射手的魔法弓箭。

第四章

收拾营帐内的敌人之后，在宝箱中可以找到几份文件，上面记载了这些强盗的计划与目的，与营帐里穿黑色斗篷的俘虏讲话，他会告诉您 Cloakwood 森林的位置。营帐内值钱的东西记得都带走，接下来就准备前往 Cloakwood 森林了。



Cloakwood森林总共占了四块区域，要结束第四章必须找到矿坑。森林里有项次任务值得一探，有个家伙说他的哥哥去了蜘蛛巢穴要找一把叫做Spider' s Bane的剑，那是一把威力相当强的双手剑。洞穴中有数量可观的有毒蜘蛛，其中还包括了速度奇快，普通弓箭攻击无效的剑蜘蛛，运用策略十四来对付这群难缠的敌人。如果有怪物召唤术的话，是时候拿出来用了！此外，记得在快速物品栏放好解毒剂及治疗药水，因为有些蜘蛛的剧毒对队伍造成的损伤又快又严重。

到达矿区之后，唯一进入矿坑的路在最后一栋房舍中(这个区域内总共有两栋房舍并且都有很高的围篱环境)。在前一栋房舍的院子内会遇到另一群NPC，其中包括了一名会隐形术的巫师。玩者可以参考策略四和策略十一来对付他们。在其中一名敌人的身上可以捡到速度之靴，穿上它可使人物移动速度比普通人快一倍。不过它的效果跟Spider's Bane双手剑及后面可捡到的自由行动戒会抵消，所以不要用在同一个人身上。

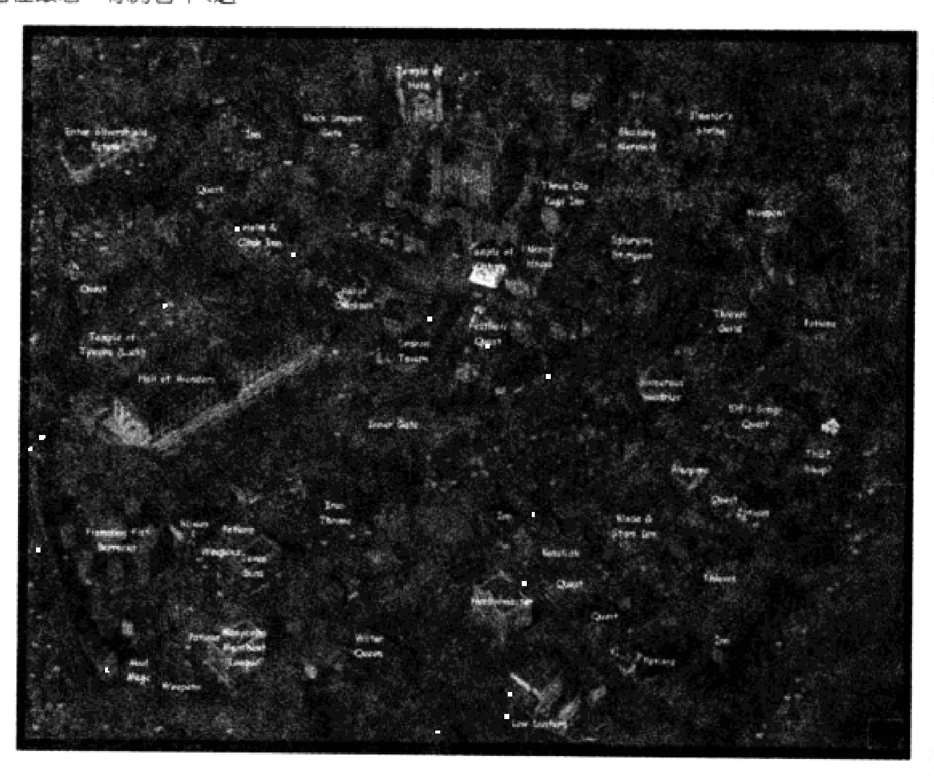
进入矿坑后，会遇到一名俘虏要您出100块钱，他愿意帮忙解放所有的俘虏，玩者可以相信他。另外，在里面会遇到Yeslick这个矮人族的战士兼牧师，原来此矿坑本来是矮人族的，但被铁王座的人强占，因此他是前来复仇的。如果队上还缺人手的话，可以让他加入。

想办法避开无谓的战斗一路到最下层，管理这个矿坑的邪恶巫师就在这里。这里的怪物实在是很多，就算把它们全杀了经验值也增加不了多少，只会减慢玩者的进度而已。另外在这里面还有间Bhaal神殿，在神殿内的大花瓶中可以找到一些不错的药水。

到达最下层之后，会遇到一个相当厉害的巫师，运用策略十四来侍候他，如果有解除魔法法术的话，可以试着用它来解除巫师的魔法防御。杀了他之后，在下面的地道有许多珍贵的珠宝及一些卷轴。您也会碰见那巫师的学徒，你可以自行决定如何处置他。搜刮完毕后可以找到一个升降梯，直接通到矿坑的第一层。拿着在巫师身上找到的钥匙，再去找站在水门前面的俘虏讲话，如果稍早前已经释放了其它的俘虏，现在就可以放水来淹没矿坑了。

第五章

现在终于可以进入伟大的柏德之门了，在桥上会遇到Flaming Fist的队长Scar(可以相信他说的话)。他会要你协助调查Seven Sun商会发生了什么事。事实上，是商会被一群会变身的怪物给霸占了。



进入城内会遇到Quayle，他是牧师兼幻术师，人手不足的话可以让他加入。第三度遇到Elminster这个老家伙，上次遇到他是在Beregost，他还告诉你应该到哪里去调查强盗集团云云，叽哩呱啦叽哩呱啦……真是超级罗嗦。城里有间专门贩售被诅咒物品的商店，有空可以去"纯参观"(您不会想要买吧？)。另外有一些内部相通的民宅，进去之后有人问口令，口令是"Fafhrd"，那是小偷公会的通行口令。尽量不要与小偷公会为敌，因为他们除了相当难缠之外，还有个小偷在卖偷窃药水。利用这种药水行窃那些有钱人相当简单，而且也有助于完成某些次要任务。有一个人会告诉你有人在找你。

另外，在外观看起来像颗彩色洋葱的奇怪建筑物，里面有许多魔法物品卖。在屋中可以看到上楼的楼梯，上去之后会恰



巧中断了一群巫师的施法，他们会相当粗暴无礼，如果他们发动攻击的话，不要迟疑宰了他们，只要是他们先动手，您的名声就不会下降。

前往铁王座的别墅（就在柏德之门码头的西北方），杀了最上层的那些坏家伙们，这一战相当艰难，要善用策略十三和十四。战斗结束后可以在他们身上找到一些计划文件。

在码头的西南方，会遇到一名商人宣称他的贸易伙伴一夜之间都变得怪怪的，玩者应该接下这个任务，因为完成它将能获得一把对变形人攻击力 +3 的好剑，而且稍后就会碰到更多的变形人。记得在找负责人讲话时要带着先前找到的文件。

解决掉那些怪物之后，现在可以去位于附近的 Seven Suns 商会了。这里有一些想把你生吞活剥的变形人，一路杀上楼，把它们全解决掉。完成后前往同一区的 Flaming Fist 总部，它的外形像座碉堡或要塞，到里面找 Scar 并说明变形人的事，他会要您帮忙解决这些变形怪物，我们当然可以接下任务，因为之前已经把它们杀掉了。再次和他说话，就能得到报酬以及经验值。稍后他会要你帮忙找到民众失踪的原因，现在应该前去下水道了。不过如果急着想进入第六章，也可以告诉 Scar 说你没时间了。他就会带领你去见 Eltan 公爵。记得要在主角的背包中空出一个栏位，他会给你一本书，有这本书才能进入烛堡。

如果身上还有 2000 元以上，这儿还有个不错的支线任务，而且相当容易完成。在柏德之门的西北 Hall of Wonders 区，这些大型白色建筑物的北边，一个小孩会来找你并说明他的问题。答应他的要求，他会告诉你要去哪栋房子，这里你会碰见 Tymora 的牧师，他要你帮他从神殿取回他死去的儿子。神殿就在码头区，与神殿入口处的司仪谈话，跟他提出愿意付费见女祭司的要求。多捐点钱她就会见你，之后再用 2000 元赎回尸体，然后回去找 Tymora 的牧师，把尸体还给他就能得到一面飞弹转向之盾。

第六章

一开始会被传送到 Candlekeep，守卫看到书便会让你进城。在城里面，镇民都很高兴见到你回来，不过应该先前往牧师住所。进去之后会看到一个牧师正在玩弄死猫，其实他是怪物化身的，跟他谈话直到现出原形（那只猫便是他的午餐，哎…）甚至连 Phyldia 也成了变形人，不过这一点您也无能为力，稍后还会遇到她（他）。

在继续冒险之前，最好帮您的角色们补充足够的治疗或魔法药水及其它物品，因为接下来在逃出 Candlekeep 之前都没办法再购买物品了。好了，现在进入图书馆，跟那些靠近你的人交谈，会发现许多人都变了样。一路往上层移动遇到一个相识的人，可是他却认不出你来，跟他交谈直到他现形。

遇到自称是 Koveras（事实上他就是最后老大 Sarevok）的人，他会交给你 Gorion 的保护戒指，这是真品且没被诅咒，所以可以放心佩戴。随后遇到 Reiltar 和他的亲信，可以不用杀他们，只要说跟他的事情还没了结就行。然而如果你想杀了他们也无不可，不过在他们身上没什么特别的东西好拿就是了。

继续上楼，您会被误控谋杀（不过这好像是事实？）而锒铛入狱。不要抵抗他们，等到被关进守卫营房的牢后，Ulraunt 会说他们决定要把你送到柏德之门处决，讲完就离开了。再过一会儿 Tethtoril 现身相救，并将您传送至烛堡的某处地下。

现在您位于一个只有一条通道的小房间中，进入通道中来到地下墓穴。这里会遇到 Phlydia 在喃喃自语有关她的书之事，然后现出原形。墓穴中有两件相当重要的事，在布满陷阱的房间中，有陷阱封藏的石棺内可以找到智能之书和力量之书。寻找和解除陷阱技能在这里派得上用场，如果小偷开锁技能不够，可以使用小偷之药。沿路往外逃，会再次遇到 Elminster 这个烦人的家伙。

从地下墓穴回到地面前还要经过一个天然洞穴，这里会再遇到 Prat 一群人（又是 Sarevok 的手下），小心他的魔法攻击和其它人的远距离攻击。洞穴里还有不少蜘蛛和陷阱，一路小心前进，最后会遇到最强的怪物——石化蜥蜴，一共有两只，每杀死一只可获得高达 7000 点的经验值，不过会有多难应付可想而知了。被它击中可是会粉身碎骨的，利用小偷的潜行技能来看到它们，再用射手从不被发现的角度远距离攻击，应该能安全过关。



第七章

从地下墓穴逃出来之后，记得为队伍补充作战物资，现在该回柏德之门找 Sarevok 算帐了。路上尽量避免被 Flaming Fist 守卫发现，否则他们会逮捕你－不论生死。第一个要去的地方是铁王座别墅，进入之后会发现一路上遇到的人都说要离开这个组织，不用理会他们直接走上四楼（在第五章时曾有过一场血战的地方）。这次会遇到巫师 Cythandria，她为了博得 Sarevok 的青睐，打算杀了你来立功。说完话后她会召唤出两只 Ogre，利用策略十一进行战斗。

击败她和她的手下后，她会向你求饶，你可以放走她或杀了她。无论如何她都会留下稍后你将用来破坏 Sarevok 计划的证据，只要保留 Sarevok 的日记，后面会用到。而两张文件之中则提到了暗杀计划和地下酒家，而这地点就在附近。不用离开这栋建筑，沿楼梯回到一楼，在近门口处可以找到通往地下室的楼梯，下去之后在两排大酒槽之间的墙壁找到下水道的入口。进入下水道之后，可能会遇到一些食尸鬼之类的怪物，杀它们应该不难。下水道区域不算小，不过我们的目的地——地下酒家只要从进来的地方往下第一个出口就到了。

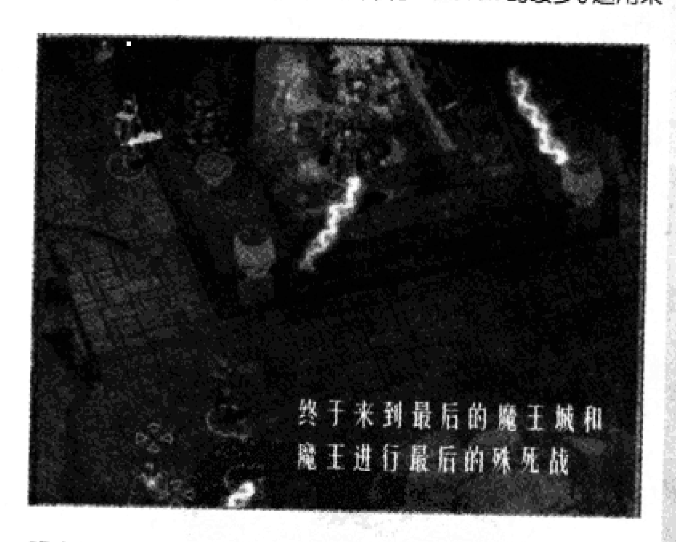
到了地下酒家，可以在中庭找到 Sarevok 文件中提及的 Slythe 和他老婆 Krystin，这两个真是一对恶心夫妻，两人一搭一唱根本把你视若囊中之物。不过他们的本事相当高强，你不会想要同时对付这两个人的。利用策略十一和十四先引开并解决 Slythe，再回头用魔法飞弹攻击 Krystin，尽量打断她的施法，否则可能会死伤惨重。另外要避免使用火球术等大范围的法术以免伤及无辜。杀死他们之后可以找到新任大公爵 SAREVOK 加冕典礼的邀请函。前往宫殿，用邀请函当通行证守卫就会让你进入。进到典礼大厅之后主持人 Belt 和他的女性友人会和 Sarevok 展开对话，最后双方一言不和，Sarevok 的手下怪物现出原形。战斗时由于场地狭小要避免伤到 Belt，在场的守卫也会帮忙作战，而 Sarevok 这时只会在一旁观战。

收拾完 Sarevok 的手下后，Sarevok 会指控你涉及谋杀应该被逮捕，拿出 Sarevok 的日记给 Belt 看，证明 Sarevok 的种种罪行。Sarevok 见事已败漏，落下一句狠话之后便由他的手下法师协助逃脱，Belt 会施法找出 Sarevok 的去处并将你传送到小偷公会。到达后不要急着下楼梯，先向房间里的女士购买药水和其它物品。

离开这里去找个地方好好休息一晚，并做好作战准备，因为下了小偷公会的楼梯后会遇到不少危险的敌人，如骷髅战士除了攻击力高之外还有 90% 的抗魔法能力（血又多），此外还有各式的黏怪，运用策略十四召唤怪物来当炮灰，再用您的战士做前锋进行物理攻击，并让牧师跟在后面随时准备施法替战士补血。这个迷宫里有不少会放闪电、火球、魔法飞弹的陷阱，务必小心前进。最后遇见那个协助 Sarevok 逃出宫殿的魔法师，该怎么处置他不用再多说吧！

最后决战

来到柏德之门的地下城市，这里有一些敌我不分的人，他们的目标也是 Sarevok；不过由于您的人头一样值不少钱，他们会毫不迟疑的攻击您。这些人相当不好应付，所以好好利用策略四和十一。如果使用策略四的话，大量的 Stinking Cloud 和火球术甚至怪物召唤术应该可以把他们全部歼灭。在这里应尽量避开那些骷髅战士，火速前往位于地图西北方 Sarevok 的老巢。进去之前先解除入口附近的陷阱，不过有 Bhaal 标记的陷阱是无法解除的，所以记得小心不要踩中了。进去之后，用策略十一解决掉巫师和 Sarevok 的喽罗。运用策略十四 Sarevok 应该不难打倒。接下来就只能耐心等待资料片《剑岸传奇》的发行了……。

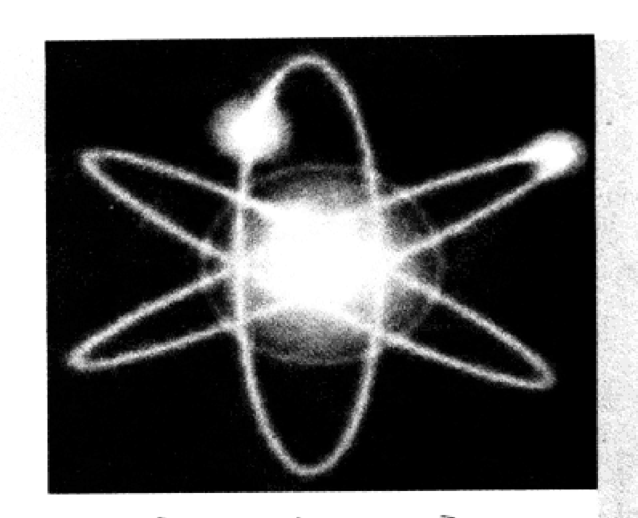


终于来到最后的魔王城和魔王进行最后的殊死战





◎撰文/李孝敬



魔导圣战 风色幻想

剧情篇

剧情必经战役

序章:魔导士的幻想

第一回合



战斗地点 商船

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 剧情的首战是与海贼的对决，使出露菲雅的裁之刃与闪雷便可轻松获胜。另外，能否善用安洁妮也是致胜的关键！

第二回合



战斗地点 魔法圣域外围

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 在群起围攻的海贼里，玩者必须留意妖精的远距离攻击。其次，在地图的左下角有一处发亮点，那里隐藏着一枚空间转移徽章喔！

第三回合



战斗地点 魔法圣域内部

胜利条件 打倒魔法女王

失败条件 露菲雅死亡

注意事项 露菲雅与魔法女王的对决是没有任何胜算的啦（绝对会输掉）！但是在露菲雅被打倒之前先接近魔法女王身后的两个宝箱，因为里头有很不赖的徽章喔(复合徽章、无序柠檬)！

第一章:天空大陆的冒险者

第四回合



战斗地点 云海之山山道

胜利条件 敌人全灭

失败条件 蕾依莎死亡

注意事项 玩者在云海之山的初战，要留心蕾依莎千万不要落单。切记！倾全力在一、二个回合内解决夏菲斯，不然他的“音速斩切”和“天地爆裂”可是会让您吃不消的。

第五回合



战斗地点 云海之山山道

胜利条件 敌人全灭

失败条件 朱里安死亡

注意事项

回合一开始便让朱里安往左下处移动不要恋战，否则…。露菲雅等人会在战斗中前来救援，而马修的防御力超高，所以玩者可以攻击他所“守护”的人来给他严重伤害！另外，可以利用朱里安的必杀技“特制爆裂弹”来攻击他。由于安洁妮在下一战中不会登场，所以可先将其徽章配置给蕾依莎，以应付接下来的挑战。

第六回合

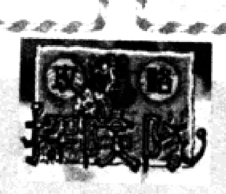


战斗地点 雷雨神殿

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 不要让露菲雅冲到画面中央（避免被守护石像岩精灵围攻），待朱里安等人出现后再开始行动。善用蕾依莎的“鼓舞”便能获胜。



第七回合



战斗地点 米陶诺斯迷宫

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 邪眼怪惧怕物理攻击而双角兽惧怕魔法攻击，多利用这些特性并巧妙移动即能轻松获胜。

第八回合



战斗地点 米陶诺斯迷宫

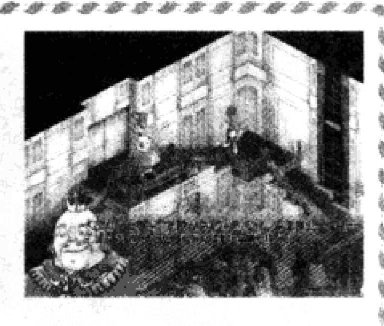
胜利条件 击败米陶诺斯

失败条件 我方全灭

注意事项 游戏者必须注意本回合的重点是在于米陶诺斯，所以巧妙地应用安洁妮来增加防御力与恢复HP，以及蕾依莎使用鼓舞来补充RAP，而露菲雅和朱里安就只要尽力攻击米陶诺斯即可。

第二章：落日之都

第九回合



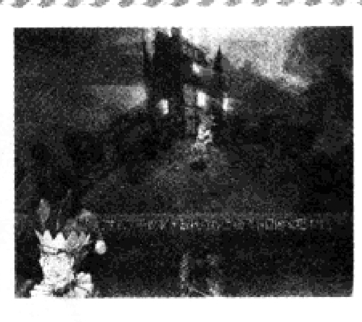
战斗地点 落日之都

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 基本上，只要有杰斯特和缇雅两个人在是不会输的啦……，另外在地图右上角有一亮点，那里藏着一枚天使徽章。

第十回合



战斗地点 往祭坛的路

胜利条件 击倒尼巴特

失败条件 我方全灭

注意事项 在第三回合后，露菲雅等人将会以援军姿态登场，等到众人都出场后再去攻击尼巴特才较容易获胜。

第十一回合



战斗地点 往祭坛的路

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 本回合再一次对决尼巴特，除了小心他的"魔神之吼"之外，也要留意那群"小恶魔"，因为它们的"恶魔言语"可是会以消耗30%的HP来击杀我方人员喔！

第十二回合



战斗地点 落日之馆逃出口

胜利条件 干掉沙巴里昂

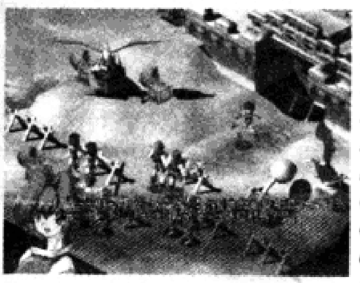
失败条件 我方全灭

注意事项 超时空霸王号终于登场了，玩者只要小心它的全方位导弹和全息激光，获胜应该不是难事。



第三章:决战黑异的挑战

第十三回合



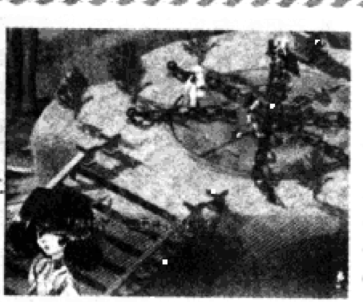
战斗地点 龙之镇山道

胜利条件 雅鲁死亡

失败条件 我方全灭

注意事项 第十回合时露菲雅将会登场救援，玩者虽然可以撑到那时再将敌人击灭，不过这样就看不到夏露露的登场罗。另外，玩者应多加利用雅哲鲁的飞行能力，来慢慢地赚取经验值并且打倒对手。

第十四回合



战斗地点 龙之镇

胜利条件 逃向画面右上方或敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 虽然说用雅哲鲁的飞行能力只要一回合内就可踏上键头处过关，但笔者还是建议与黑翼骑士团缠斗来赚取经验值吧!

第十五回合



战斗地点 龙之渊外部

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 由于机会难得，所以这一战……练练雅哲鲁吧!

第四章:风云桑德拉

第十六回合



战斗地点 古代树海

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 前往桑德拉的第一战。由于敌人擅长团体攻击，玩者可以用右下方河流两旁的小道地形来分散敌人战力。大约在五回合左右，欧琳会以援军的姿态登场救援。

第十七回合



战斗地点 藤兽

胜利条件 欧琳抵达缇雅所在或杀死藤兽

失败条件 欧琳死亡

注意事项 剧情中首次遇到的地图型首领。切记，下方的藤兽是无法击倒的(若打倒它，它将会以增强20%能力的姿态复活，以此循环)，所以尽全力击倒上方的藤兽吧！当玩者击倒上方的藤兽后，记得要让欧琳去踩箭头处才能过关喔!

第十八回合

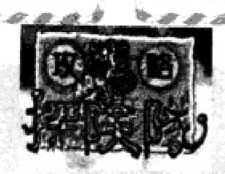


战斗地点 侠盗窝

胜利条件 击倒马修

失败条件 我方全灭

注意事项 这一战又遇到马修！相同地利用他“守护”的特性来干掉他吧！除此之外，玩者也可以利用欧琳和朱里安的爆裂弹来解决。



第十九回合



战斗地点 呕心地下通道

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 游戏者只要留意在下阶梯时，会遭受敌人天火攻击。最后再找出敌人特性下手即可过关。

第二十回合



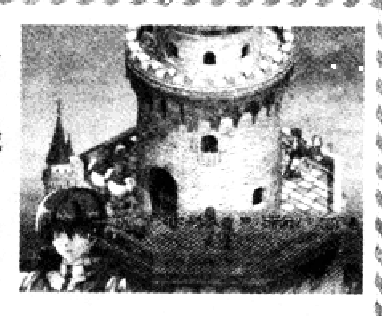
战斗地点 桑德拉主城

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 本战除了夏菲斯之外，其余的角色都算容易对付的啦。此外，为了第二十二回合的挑战，无论如何也要在此提升缇雅的等级（很重要的…）！

第二十一回合



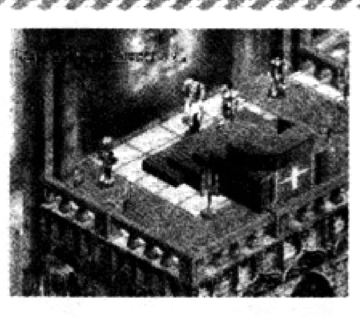
战斗地点 桑德拉主城

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 大约第三回合之后，露菲雅等人将会以援军的姿态登场。所以在此之前不要与夏露露接触。对夏露露时得小心她的"炽炎涡流阵"，趁夏露露的气力未达30之前击倒她，不然等到她气力足够的时候，嘿嘿！后果自负……

第二十二回合



战斗地点 桑德拉主城

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 本回合的剧情安排是缇雅单挑杰斯特，善用缇雅的蓄力与梦想呼吸是致胜关键。

第二十三回合

战斗地点 桑德拉主城

胜利条件 击败古代恶魔曼加多

失败条件 我方全灭

注意事项 古代恶魔曼加多是剧情中期最大的挑战，玩者要留意它的天火攻击并且适时地回复HP，如此一来应该就能够获得最大的胜利（千万记得它有左右两只手臂，要一块儿击破）。

第五章：千年的复仇者

第二十四回合

战斗地点 桑德拉主城

胜利条件 击败赤龙夏菲斯

失败条件 我方全灭

注意事项 本回合由赤龙王登场，因为赤龙夏菲斯会无限制地连续复活，所以，抢完宝物之后就接受命运的安排吧！



第二十五回合



战斗地点 龙之镇
胜利条件 敌人全灭
失败条件 我方全灭

注意事项 由于在第三回合后露菲雅等人便会登场，所以可以无后顾之忧地攻上去！多用夏露露的强力魔法也会使胜利快速到来。

第二十六回合



战斗地点 龙之渊外部
胜利条件 击倒死神裘卡
失败条件 雅哲鲁死亡

注意事项 让雅哲鲁先向后方逃逸，等到第二回合我方援军登场以后再正式开始作战。基本上玩者只要留意裘卡的高攻击力应该就能安全过关。

第二十七回合



战斗地点 龙之渊外部
胜利条件 击倒缇雅
失败条件 杰斯特死亡

注意事项 本回合安排杰斯特与缇雅第二次对决，所以笔者建议让杰斯特装备精神集中徽章，然后以“精神集中”的指令提升命中率来打败缇雅。

第二十八回合



战斗地点 龙之渊外部
胜利条件 击倒梅莉鲁
失败条件 我方全灭

注意事项 梅莉鲁终于登场了，由于这一战露菲雅死亡即能过关，所以让露菲雅被击倒吧（也可以试着攻击梅莉鲁，借以提升等级）！

第六章：最后的命运女神

第二十九回合



战斗地点 凄风峡谷之吊桥
胜利条件 敌人全灭
失败条件 我方全灭

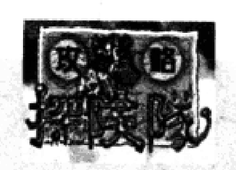
注意事项 凄风谷中再战裘卡，以现今各角色的等级来说，要赢她应该不难。这一战役中，如果让雅哲鲁和裘卡交手的话，会有剧情安排之外的对话发生喔！

第三十回合



战斗地点 龙之墓场
胜利条件 敌人全灭
失败条件 我方全灭

注意事项 这一战的主要强敌是米陶诺斯，这头牛的确已提升许多威力，所以还是运用速攻法一口气解决它吧！



第三十一回合



战斗地点 圣尼多

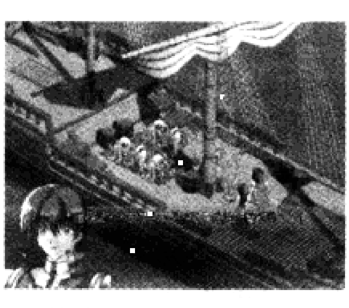
胜利条件 击倒贤者赛莉耶

失败条件 露菲雅死亡

注意事项 剧情安排由露菲雅对抗赛莉耶，游戏者只要善用各种徽章的力量以及观星台的地形来作战，获得胜利应该不是什么难事。

第七章：消逝的未来

第三十二回合



战斗地点 商船

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 商船上，死神丽卡的最后之战。本回合的重点在于善用夏露露的魔攻能力以及抢得进攻先机，否则肯定会被那群魔兽打得体无完肤……。

第三十三合



战斗地点 封岳之塔

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 玩者登上封岳之塔后将会遇上攻击力强大的梅莉鲁，但是除了梅莉鲁以外，黑暗米陶诺斯和守护石像也是极大的威胁，事到如今只能活用艾萨斯的能力来应战了。

第三十四回合

战斗地点 封岳之塔

胜利条件 击败绝对神夏菲斯

失败条件 我方全灭

注意事项 面对继承菲莉斯多力量的夏菲斯是根本赢不了的，所以节约药品吧！

第三十五回合

战斗地点 封岳之塔

胜利条件 击倒混乱和破坏之神卡奥斯

失败条件 我方全灭

注意事项 混乱与破坏之神卡奥斯的第一次登场，由于以目前状况来看根本赢不了，所以，老话一句：节约一下药品吧！

第八章：命运的宽恕

第三十六回合

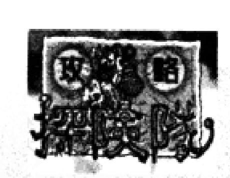


战斗地点 炽焰山

胜利条件 敌人全灭

失败条件 艾萨斯死亡

注意事项 由于剧情安排露菲雅死亡，所以改由艾萨斯充当带头角色。因他出场时的数值相当优秀，所以本回合应该不难过关。



第三十七回合

战斗地点 圣尼多

胜利条件 击败卡奥斯的分身

失败条件 我方全灭

注意事项 在露菲雅的援军尚未登场之前，卡奥斯的分身不管打倒多少次仍会复活，而且强度会在每次复活时上升20%，因此等待露菲雅等人登场后再一口气解决它。

最终章：风色的幻想

第三十八回合

战斗地点 米陶诺斯迷宫

胜利条件 击倒命运女神克罗托

失败条件 露菲雅死亡

注意事项 露菲雅会在本回合对抗命运女神克罗托以及死亡女神阿特洛，笔者建议使用雷系魔法较有致胜把握。

第三十九合



战斗地点 封岳之塔

胜利条件 击倒混乱和破坏之神卡奥斯

失败条件 我方全灭

注意事项 本回合再一次对决混乱和破坏之神卡奥斯，由于此战算是强制型剧情战役，而且与卡奥斯的实力仍有一段差距，所以…还是趁此机会练练等级吧！

第四十回合



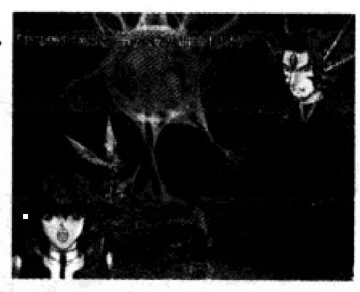
战斗地点 封岳之塔

胜利条件 击倒混乱和破坏之神卡奥斯

失败条件 我方全灭

注意事项 同样是混乱和破坏之神卡奥斯的对决，不过这次可不能输喔！玩者必须注意卡奥斯的魔法反弹，建议让艾萨斯装备连续施法徽章并且使用剑法来攻击卡奥斯，如果没办法一次解决它的话，再利用空间移转技能让艾萨斯远离卡奥斯的攻击范围并且补充RPA。

第 四十一回合



战斗地点 封岳之塔

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

注意事项 回合开始便让蕾依莎移向画面右下方等待朱里安登场，等到解决了小喽罗之后，赤龙王夏菲斯就会出现了。由于夏菲斯的攻击力高超，所以笔者还是建议以速攻法解决方是上策。

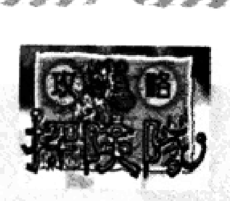
第四十二回合

战斗地点 封岳之塔

胜利条件 击倒混乱和破坏之神卡奥斯

失败条件 我方全灭

注意事项 混乱和破坏之神卡奥斯会消失吗？查查第四十回合说明就可以知道了。



第四十三回合

战斗地点 封岳之塔

胜利条件 击败绝对神夏菲斯

失败条件 我方全灭

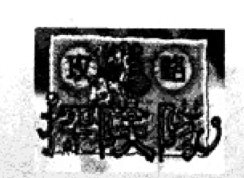
注意事项 封岳之塔上和赤龙王夏菲斯的最后决战，使尽一切招式来击倒它吧！

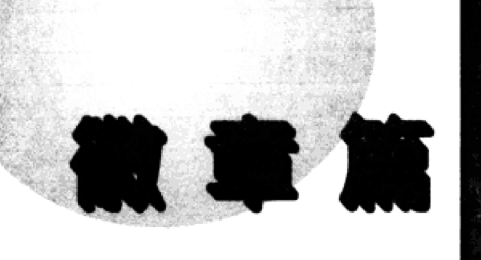
行进流程

商船(战场)→魔导圣域外围(战场)→魔导圣域内部(战场)→缎带镇(冒险者公会)→云海之镇(听完广场所有的对话)→云海之山(战场)→古圣域前(战场)→古圣域内部(战场)→米陶诺斯迷宫(战场)→米陶诺斯之门(战场)→缎带镇(回冒险者公会听取新任务)→落日之都→落日之都宴会厅(战场)→落日之馆步道(战场)→落日之馆(战场)→落日之馆逃生口(战场)→落日之馆→落日之都→缎带镇(回冒险者公会接另一任务)→龙之镇→龙之镇山道(战场)→龙之镇(战场)→龙之渊外部(战场)→桑德拉古代树海(战场)→侠盗窝→藤兽(战场)→侠盗窝城门(战场)→地下通道(战场)→天平圣堂屋顶(战场)→北之塔(战场)→天平圣堂演讲台(战场)→古代恶魔曼加多(战场)→王宫庭园(战场)→龙之镇(战场)→龙之渊外部(战场)→龙之渊外部(战场)→龙之渊内部(战场)→圣尼多→凄风峡谷(战场)→龙之墓场(战场)→圣尼多→观星台(战场)→商船 2(战场)→封岳之塔(战场)→封岳之塔顶层(战场)→封岳之塔－卡奥斯(战场)→缎带镇(冒险者公会里头，丽卡有重要情报)→炽焰山(战场)→圣尼多→圣尼多(战场)→封岳之塔－卡奥斯(战场)→封岳之塔－卡奥斯(战场)→夏菲斯的内心(战场)→封岳之塔－卡奥斯(战场)→封岳之塔顶层(战场)

徽章与职业以及增加技巧对照表

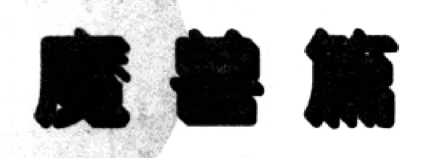
编号	徽章名	职称	技巧名
01	大地徽章	地精灵使	魔法
02	水之徽章	水精灵使	魔法
03	火之徽章	火精灵使	魔法
04	风之徽章	风精灵使	魔法
05	光之徽章	光精灵使	魔法
06	暗之徽章	暗精灵使	魔法
07	圣灵徽章	大精灵使	魔法
08	闪雷徽章	魔导士	术法
09	寒冰徽章	魔导士	术法
10	爆炎徽章	魔导士	术法
11	制裁徽章	制裁者	术法
12	圣言徽章	圣导师	术法
13	治愈徽章	治愈师	术法
14	魔导徽章	大魔导师	全术法
15	天使徽章	天使	祈祷
16	召唤徽章	召唤师	召唤魔法
17	盗贼徽章	盗贼	战技－盗取、叫嚣
18	冒险家徽章	冒险家	识破
19	自信徽章	游玩者	挑拨
20	歌之徽章	吟游诗人	歌曲
21	剑豪徽章	剑豪	剑冲击
22	舞蹈徽章	舞蹈家	舞
23	降神徽章	降神舞者	降神
24	武圣徽章	武圣	梦想呼吸
25	幻影徽章	幻影使	迷雾
26	魔剑士徽章	魔法剑士	魔法剑
27	魔法反弹徽章	魔战士	魔法反弹
28	骑士徽章	圣骑士	圣甲术－守护、基本魔法
29	变幻徽章	魔术师	物品增殖
30	祈祷徽章	祈祷师	祝福
31	咒杀徽章	咒术师	死亡宣告
32	帝王徽章	王者	威压
33	探察徽章	侦查师	探察
34	魔力吸收徽章	巫师	精神力夺取
35	空间转移徽章	幻术师	空间转移
36	战技徽章	佣兵	战技－筋络斩、肩撞、手甲击、脚踝击
37	魔装技徽章	魔装师	魔装技
38	投射徽章	密探	物品投
39	激励徽章	鼓舞师	鼓舞
40	自灭徽章	背道者	自爆
41	飞行徽章	飞行师	飞行
42	空间移动徽章	穿梭者	瞬间移动
43	神行足徽章	神行师	神行足
44	再生徽章	医者	RAP 复原
45	必杀徽章	武道导师	聚力
46	精神集中徽章	狙击手	精神集中
47	连续施法徽章		连续
48	复合徽章		复合
49	魔力减半徽章		魔力减半
50	太阳徽章		HP 恢复
51	月神徽章		MP 恢复
52	力量徽章		威力上升
53	防御徽章		防御力上升
54	魔攻徽章		魔攻力上升
55	魔防徽章		魔防力上升
56	速度徽章		速度力上升
57	生命徽章		生命力上升
58	魔力徽章		精神力上升
59	奇迹徽章		经验值上升
60	暴发户徽章		所得上升
61	气力徽章		气力恢复
62	统魔徽章		魔兽捕捉





徽章篇

游戏中之徽章转职与特技搭配系统，是使用"徽章"的特殊物品来进行转职动作。通常，每个徽章中都会隐藏着一种未知的力量（风色幻想的世界中共有63个完全不相同的徽章）。当玩家得到这些徽章时，便可以前往游戏中的"转职神殿"进行转职手续。也就是说，游戏者可以使用手上的徽章作最大幅度的自由转职。当玩家的职业改变后，除了角色的特殊能力会改变以外，角色本身的基本数值和其使用的副武器也都会改变。善用这个高自由的转职系统，让玩者在进行游戏或是培养角色都能更为随心所欲。附带一提，剧中角色会因为职业的不同而有完全不一样的成长。除了能够使用徽章来转职以外，玩家还可以善用徽章中的技巧来增强角色的能力。因为徽章本身除了能提供角色转职的能量之外，还可以用装备它的方式来使用该徽章所配属的技巧。比如说"投射徽章"拥有将物品丢出去的特技——"物品投"，我们可以只将投射徽章装备在身上(因为不是转职，所以这个角色并没有"密探"的特性)就能让剧中角色使用"物品投"的能力了。以此类推，游戏者可以使用这种方法创造出会使用魔法的战士、能使用多种召唤魔法的骑士等等。本篇重点着眼于徽章与转职之间的关系(如下表所列)，至于各种徽章的详细功能在游戏说明书内已有阐述，在这里笔者就不再赘言。

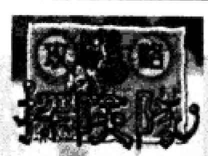


魔兽篇

游戏中有一项特殊的设计，就是使魔兽的角色多样化。每种魔兽除了拥有个别的特色之外，还能够自由组合成新的魔兽；而新魔兽的能力可以由玩者自己选择(最多选择四种)。新魔兽也有等级和经验值的培养，当玩者给她喂食某些特殊道具时，新魔兽还能形成其他的能力。魔兽的来源可以在所谓的"魔兽合成屋"购得，或在战斗中用魔兽捕捉的能力猎取。在下表中列出剧中魔兽的各项数值与技能供读者参考，至于新魔兽合成则取决于各人喜好和游戏中任务的需要，玩者不妨多方面试试以便创造出完全独树一帜且属于自己所有的魔兽吧！

魔兽属性一览

魔兽名称	出场时LV	出场时HP	出场时MP	特列技能
胶质怪	5	840	20	毒液、电流攻击
僵尸	6	1000	40	身体冲撞、吸血
长爪怪	12	1750	90	音速斩切、必杀一击
妖精	4	800	70	花粉、治愈
山贼	4	850	20	盗取、强力踢、治愈
海贼	3	850	40	盗取、身体冲撞
鸟人	8	1400	70	狂沙风暴
龙族战士	16	2000	120	隼式音速切、强力踢、必杀一击
龙族女战士	16	2100	160	隼式音速切、治愈、必杀一击
双角兽	5	1130	80	电流攻击、地震狂暴击、吸血
龙(步行的)	20	2800	80	吞炎、尾巴攻击
邪眼	6	1060	120	昏厥视线、精气夺取、诅咒的眼神
甲壳蛙	15	1850	140	毒液、舌头舔舔
恶鬼	6	950	50	吸血、精气夺取
恶灵蜘蛛	8	1150	50	精气夺取、吐丝、地震攻击
龙(飞行的)	20	2900	60	吞炎、尾巴攻击
佣兵	4	890	80	音速斩切、身体冲撞
小恶魔	6	920	150	昏厥视线、精气夺取、恶魔言语
谜样生物	10	1300	210	昏厥视线、超音波、地天乱尘舞
古代恶魔	4	1100	200	昏厥视线、恶魔耳语、吞炎、暴风雪、吸血
宝箱怪	4	880	30	昏厥视线、舌头舔舔
超级胶质怪	22	3100	80	音速斩、电流攻击、隼式音速切
黑暗巫师	16	1500	440	精气夺取、古代魔法
蜥蜴兽人	10	1500	90	舌头舔舔、必杀一击、强力踢
拉米亚	19	1700	190	吸血、精气夺取、诅咒的眼神、暴风雪
鱿怪	20	1900	260	墨汁、召唤魔法
生灵魔术师	5	970	250	精灵魔法、甜蜜花香、祈祷
甲壳兽	26	2500	90	电流攻击、地震狂暴击、尾巴攻击
火精灵	5	940	90	精灵魔法
冰精灵	19	2200	110	精灵魔法
风精灵	10	1250	110	精灵魔法
岩精灵	19	2800	140	精灵魔法
僵尸龙	27	4500	180	地震狂暴击、暴风雪、吞炎
树妖	11	1300	90	甜蜜花香、暴风雪、治愈
邪术巫师	12	1200	200	召唤魔法
骷髅兵	16	2400	80	音速斩、必杀一击
壶怪	23	2800	280	召唤魔法
南瓜怪	7	980	60	甜蜜花香、昏厥视线、舌头舔舔
爱心胶质怪	6	440	800	隼式音速切、治愈、必杀一击





主角们属性一览

姓名	LV	HP	MP	建议辅助
露菲雅	04	750	600	魔攻、MP高，完全的魔法角色
安洁妮	04	590	170	基本数值低下，但魔防力高，辅助型角色
蕾依莎	04	720	170	魔攻与物理攻击力在平均以上，万能型
朱里安	04	840	90	我方近距离战第一人
雅哲鲁	04	600	140	初登场LV很低，但成长后极为惊人，建议培养
杰斯特	07	800	110	命中、攻击力皆高，但是建议在其正式加入后再培养
缇雅	07	680	100	技巧相当丰富，且泛用性高，可培养其攻击力
欧琳	11	1100	170	攻击力为我方最高，但防御力超烂……
夏露露	13	1100	360	因为炽炎涡流阵的泛用性超高，有取代露菲雅的可能喔
艾萨斯	30	2100	260	由于刚登场就有极高的LV，所以马上可加以应用

1. 所谓组合技顾名思义就是用两个指令所组合出来的技巧。在风色幻想中，玩者只要拿到"复合徽章"并且将它装备起来便能够连续使用两种指令来攻击对手(RAP-3)。其次，如果玩者所选的两种技巧皆拥有复合性的话，还能够使出全新的技巧(而且都很强喔！)。如：裁之刃＋奔流＝裁之刃·散（魔法加魔法)，双月剑＋月影残空剑＝无双月影剑(必杀技加必杀技)。

2. 攻击敌人时，请先查看该敌人的RAP值，若超过1，则敌人将会以防御来抵挡玩者的攻击。玩者可以先用弱攻击消耗敌方RAP后，再用猛烈的攻击打倒无法进行防御动作的敌人。

3. 职业对于角色的成长力相当重要，这会严重影响游戏的难易度。在此笔者建议使用成长力最为惊人的"武圣徽章"。

4. 在魔法女王那儿，如果未击倒她之前每个不同回合都能前往挑战。输掉的话，她会送玩者徽章，而且每次赠送的徽章都不一样喔！

5. 第一次对决魔法女王之时，她身后的两个宝箱皆藏有相当棒的徽章，您可以试着拿看看(提示：顺利拿到的关键在于特技——"空间转移"和先开右方宝箱)。

6. 常去魔法圣域外围，也许能进入特别关卡喔！

7. F1为抓图键。

8. 只要您将风色幻想的执行文件后头空一格再加上hard指令的话，整体难度将会提升很多。在桌面快捷方式(小图标)上，按右键选择内容，之后在"目标"后方空一格加hard，如：C:\FunYours\WFantasy\WFantasy.exe hard即可。

9. 风色幻想在进行时会先检查玩者第二张CD，而在检查的过程中会有可能因为系统开启CD自动播放功能而造成CD播放程序与游戏抢拨音乐的情形而造成游戏发生错误。另外还有点选NEW GAME后出现风色幻想特别版、进行游戏时发生文字速度过快无法控制的状况、我方加入角色无法操作(朱里安、蕾依莎、欧琳等)以及其它无法预期的事项(装备盗贼徽章后，钱却越偷越少；破关后重新进行游戏，却看到一大堆僵尸等)，此时玩者可以至游戏厂商的网站下载更新文件来改正错误。

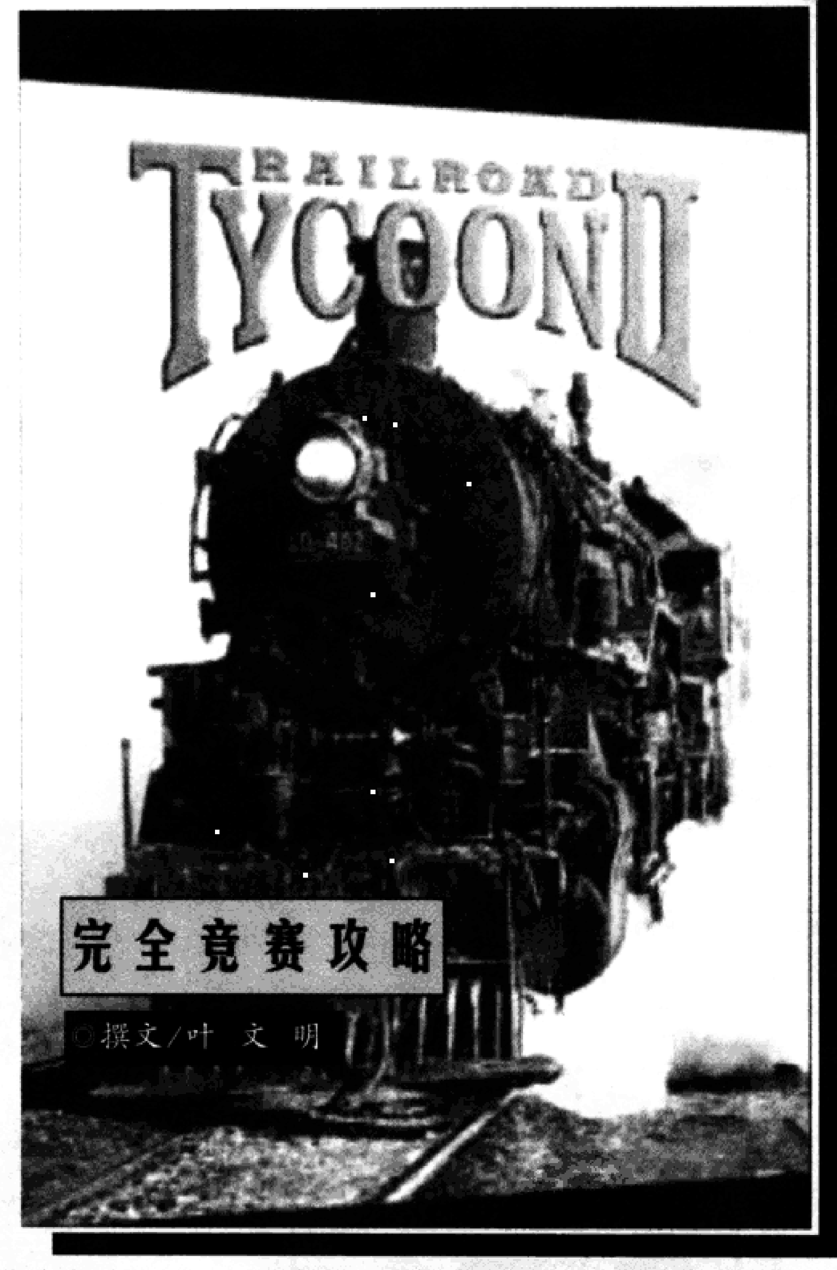
10. 如果玩者使用更新文件以后仍然出现风色幻想特别版的话，那就试试关掉计算机上的Auto Run功能：我的电脑→控制面板→系统→CD ROM→设置→自动插入通知(不打勾)。另外，如果玩者计算机上安装有虚拟光驱的话也会造成系统的判读错误喔！

头目们属性一览

姓名	LV	HP	MP
海贼头头	05	620	30
席路雅	15	8000	900
马修	06	1500	60
守护石像	06	1200	80
米陶诺斯	07	3800	100
尼巴特	09	2000	250
夏菲斯	06	1900	100
梅莉鲁	36	35000	180
藤鲁	16	8000	600
曼加多	15	12500	300
曼加多右手臂	14	8000	400
曼加多左手臂	14	7800	400
死神裘卡	18	6900	190
卡奥斯分身	34	55000	660
克罗托	34	11000	200
阿物洛彼丝	34	9000	400
梅莉鲁(变身)	30	34000	280
卡奥斯	46	99000	899
绝对神夏菲斯	50	65000	890
大质者—赛莉耶	22	9000	890
守护石像(二)	24	13000	800
米陶诺斯(二)	18	19000	110
黑暗米陶诺斯	45	12000	150



铁路大亨Ⅱ



◆前言◆

铁路大亨是个涵盖铁路建设、公司经营及资源运用的综合性经营策略游戏，这次并不像前一代只要专心经营铁路事业或是积极从事股票炒作之企业并购就可以完成游戏。这次的《铁路大亨Ⅱ》从既有的铁路发展历史中，由世界五大洲选择出十八个剧本，配合该剧本的需求而定出不同的过关完成条件，这些过关条件包罗万象，有路线的要求，有获利财富的要求，有工业利润的要求，甚至还有列车行驶的要求。因此玩家无法单单只专注在某一项经营项目就可以过关斩将，虽然如此，《铁路大亨Ⅱ》仍旧提供不同的模式(限制或开放整个经济或工业模式)，来满足不同玩家的游戏习惯。

这次《铁路大亨Ⅱ》在剧本中加入了历史事件的设计，使得剧本能够和铁路发展历史结合而让玩家能够更深刻体会铁路的重要性。过关的条件分成三个等级——金牌、银牌及铜牌，除了一开始的难易度外，游戏还提供了三种奖励项目来赠送给玩家，这可以提供玩家不同的进入点来进行游戏，在这个部分笔者并不特别建议选择哪一个奖励项目，玩家可自行决定。

基本上，《铁路大亨Ⅱ》的攻略要点在于开始时，如何选择资源丰富且邻近不远的城市来发展自己的铁路事业，刚开始都是以旅客及邮件运送为主，资金累积之后再扩充双轨及列车数量来加速赚钱的速度，这时要适当地增添维护设备以免列车速度及安全受影响，若是为了能够抢得先机或临时资金调度困难的话，可以考虑借贷$500K元来运用。有了充分的资金就可以朝向过关目标前进，这时玩家要注意工业链的关连性及车站的需求种类，才能确实的赚钱及扩充公司资产。另外《铁路大亨Ⅱ》的地图虽然是固定的，但是在上面的资源种类及分配是以随机数产生，这意味着玩家可以选择有利的资源分配来进行游戏，建议玩家可以好好地选择并用运之。下面笔者将逐关解说之。



1 The Iron Seed(Since 1830 ~ 1840)

地区:美国切萨彼克湾(Chesapeake Bay)
对手:无
限制条件:玩家的铁路必须互相连接

游戏背景及任务

这一关所设定的故事背景是以 19 世纪中期 Baltimore & Ohio 在美国所建造的第一条蒸汽铁路，当时由于这条铁路建设非常成功，使得后续的铁路公司都借由这个成功的案例来发展铁路事业。现在我们也以这段铁路来开始我们《铁路大亨 II》的序幕。

这一关我们将扮演 B&O 公司的总裁，要赢得铜牌，你必须连接 BALTIMORE 到华盛顿(WASHINGTON)并且在 1840 年结束之前至少运送 4 趟货物。要得到银牌，必须延伸到 HARPERS FERRY 并且至少运送 8 趟货物。想赢得金牌，必须连接到费城(PHILADELPHIA)和运送至少 12 趟货物。

奖励项目
一、增加$50K 元。
二、降低 10%建造铁轨的费用。
三、早期可购买 JOHN BULL 2-4-0 火车头。

预设公司	基本数值
BALTIMORE & OHIO	Cash:$349K/Profits:$50K
预设公司人物	基本数值
PHILIP THOMAS(BALTIMORE & OHIO 总裁)	Cash:$20K/Stock:$93K/P.P.:$66K

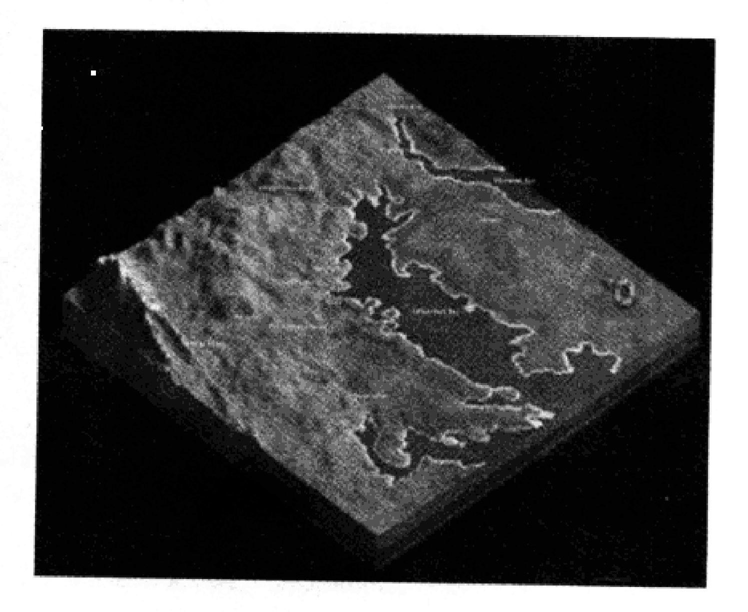


重要事件列表

在这一关并没有特别的历史事件，不过在《铁路大亨 II》里会随机出现一些城市提供奖金来要求玩家连接铁路到他们的城市，这些奖金都是不错的收入来源。

过关提示

这一关的地图不大，玩家可以好好的习惯一下操作方式及建设关键，例如：铁轨铺设的方向、车站摆设的地点、涵盖的范围、运输资源的车辆安排等。首先以既有的铁轨往西先以单轨连接到 ELLICOTT' S MILLS(盖小型车站并涵盖旅客资源)，以客车及邮车来运输旅客及邮件。由于刚开始的时候资金并不多，因此先赚一些钱，慢慢的将铁轨往 RELAY 延伸，可别因为赶着盖铁轨而把钱用光。关于火车头部分，可以撑到 JOHN BULL 2-4-0 火车头出现后让它们担任要角。接下来将铁路由 RELAY 延伸到 WASHINGTON，这一段要好好的经营，往来的旅客及邮件不少，可多开几班车并适时更换双轨来运送。收入慢慢的稳定后，可由 ELLICOTT' S MILLS 往西连 FREDERICK 通到 HARPERS FERRY，这一段要注意地形，尽量依平坦的地势兴建。至于 PHILADELPHIA，可规画 WILMINGTON 为中继站，当然沿路的资源可顺道运用。





2 Handle On The Breadbasket(Since 1847～1870)

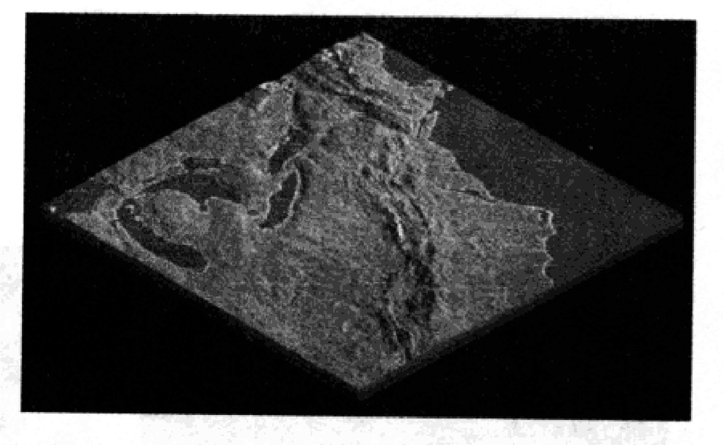
地区:美国东部
对手:无
限制条件:玩家可在任何地方建造不连接的铁路

游戏背景及任务

这一关的任务背景由美国东岸往西移，想要建立一条由美国东岸通往芝加哥并且可以借以收集美国中西部资源的通道，铁道工业是非常重要的关键。这次的目标是建造一条由纽约通往芝加哥的连续铁路，如果在1870年结束之前能在这两座城市间运搬8趟货物，就可以获得铜牌；若是你的公司的帐面价值同时也超过$4000K元的话，则可以得到银牌；假如你能够将上述的两个条件在1858年结束以前完成的话则可以得到金牌。

奖励项目
一、增加$80K元。
二、降低15%建造铁轨的费用。
三、增加20%的钢铁品收益。

预设公司	基本数值
NEW YORK CENTRAL	Cash:$101K/Profits:－$80K
预设人物	基本数值
CORNELIUS VANDERBILT(NEW YORK CENTRAL 总裁)	Cash:$58K/Stock:$92K/P.P.:$104K



重要事件列表

A、1847年4月起，由于邮票的出现而增加邮件的普及，邮件数量增加50%。

B、伊利(IRIE)商人提供$150K元奖金，要在1855年结束前将铁路由西那库斯(SYRACUSE)连接到伊利。

C、1861年4月起，美国内战开始，货物及钢铁品增加60%收益。

D、1865年4月起，美国内战结束，因士兵退伍而有过剩的劳力，因而激励铁路事业，铁轨建造及维护费用降低30%。

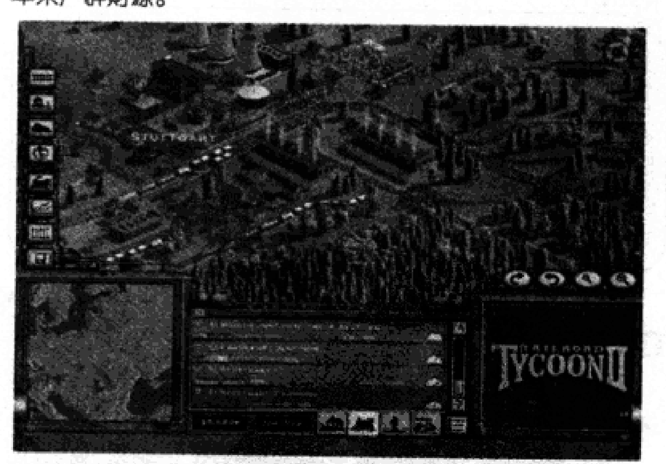
E、芝加哥(CHICAGO)提供2MILL元奖金，要在1861年结束前将铁路从纽约(NEW YORK)连接到芝加哥。



过关提示

这一关一开始钱很少，但是由于可以在任意地点兴建车站及铁轨，因此慎选赚钱的黄金路线非常重要。还记得上一关吗？没错，WASHINGTON、BALTIMORE、PHILADELPHIA这三座大城市可别忽略了，建议玩家先借款$500K元，连同NEW YORK串接起来，最多两年就可以很快的把借款还清。

这一关的城市很多，并且会随机出现提供奖金要连接铁路的城市，因此可以选择相邻很近、地势平坦而且有不错的收益的城市来对开火车列车。至于这关所要求完成的目标——NEW YORK到CHICAGO的距离很远，建议玩家可以采取逐段建造逐段接通的办法。对了，这关会出现美国内战，货物及钢铁品的价格及收益会相当不错，因此有好的机会时别忘了买些工厂及开辟货车来广辟财源。





3 Bridging A Nation(Since 1862～1882)

地区:美国西部
对手:因选择项目不同而有所不同
限制条件:玩家可在任何地方建造不连接的铁路

游戏背景及任务

为了将美国这个大国家的各地连接起来，铁路成为最理想的大众运输交通工具，因此美国政府大力补助铁路公司往西扩充铁路网以达到联系国家交通的目标。

在1882年结束以前连接ST. LOUIS到SACRAMENTO、ST. LOUIS到SEATTLE或ORLEANS到LOS ANGELES(三条路线选其一)，并在所选择城市间完成6趟的运送就可以获得铜牌。在1882年结束之前，使得公司财产达到$10 MILL元以上就可以得到银牌。若是在1878年结束之前完成上述的条件并且至少有一个人的净值财富在$8 MILL元以上的话，就可以赢得金牌。

奖励项目
本关没有奖励，只以选项玩家选择达成的目标。
一、选择路线:由圣路易斯(ST. LOUIS)到萨克拉门托(SEATTLE)。
二、选择路线:由圣路易斯(ST. LOUIS)到西雅图(SEATTLE)。
三、选择路线:由奥尔良(ORLEANS)到洛杉矶(LOS ANGELES)。

预设人物	基本数值
COLLIS HUNTINGTON(投资者)	Cash:$175K/Stock:$0 K/P.P.:$175K
JAY GOULD(投资者)	Cash:$100K/Stock:$0 K/P.P.:$100K
EDWARD HENRY HARRIMAN(投资者)	Cash:$100K/Stock:$0 K/P.P.:$100K
SIR JOHN FORREST(投资者)	Cash:$100K/Stock:$0 K/P.P.:$100K

※预设公司为新公司。

重要事件列表

A、美国内战结束，1865年5月起的廉价劳工(由失业的士兵来的)使得铁轨建造费用下降25%。

B、1866年起，BALDWIN LOCOMOTIVE公司提出要求，如果你愿意支付$100K元，他们将会在未来的五年内让你成为CONSOLIDATION 2-8-0火车头的唯一买主。

C、1867年8月起，政府停止所有的土地许可直到1868年9月参议院完成土地调查为止，在这段期间的铁轨建造费用增加20%。

D、1863年4月起，你的经理建议你另外设立一家铁路公司，如果同意的话，公司可减少30%的铁轨建造费用，若不同意则增加20%公司安全性。

E、1867年起，美国向俄国购买了阿拉斯加(ALASKAN)，便宜的土地使得旅客量上升20%。

F、1866年4月，JOSEPH MCCOY提供$500K元奖金，要你将铁路网连接到ALILENE。

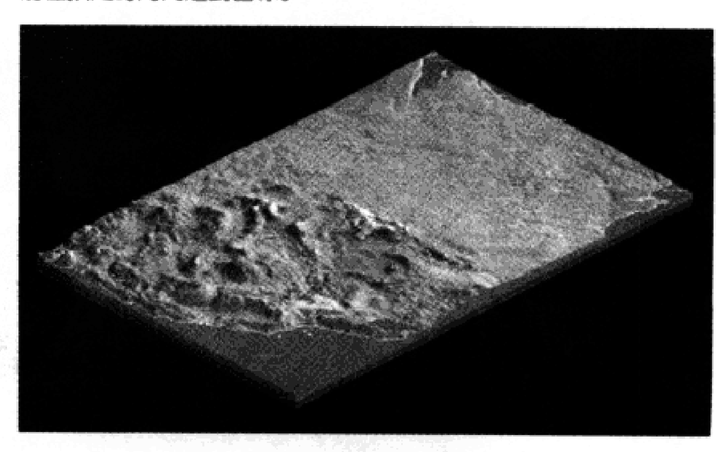
G、1866年，盐湖城(SALT LAKE CITY)的纺织品公司，提供$500K元奖金，要你将铁路网连接到盐湖城。

H、美国政府提供$500K元奖金，要将铁路延伸到海伦那(HELENA)以协助西北部的调查与探勘。

I、1876年7月，因CUSTER被SIOUX(美国印地安苏族)和CHEYENNE(美国印地安夏安族)击败，美国政府答应以三年的时间来加强美军装备，这造成钢铁品收益增加25%。

过关提示

这关允许玩家在任意地点兴建铁路及车站，在玩家成立新的铁路公司之后，为了与其他公司竞争并抢先在重点城市兴建车站以建立赚钱的黄金路线，笔者建议先借款$500K元，在MILWAUKEE、CHICAGO及ST. LOUIS兴建大型的车站以扩大涵盖面积，在铁轨中途的PEORIA加盖中型车站，再全部以双轨连接起来，并购买两辆火车对开，如此便可以很快的赚钱。游戏过程中会有城市随时提供奖金来吸引铁路公司兴建铁路，因此保留一定的现金以抢在其它公司之前兴建铁路而取得奖金。这一关有些相当不错路线，例如：NEW ORLEANS到HOUSTON、FRESNO到SAN FRANCISCO、SALEM到SEATTLE、MOAHA到KANSAS CITY等都是不错的赚钱路线。不管玩家选择那一条路线，因为路线非常的长，一旦有余力就要赶快兴建铁路来连接目标城市，一旦连续铁路铺设，建议玩家一次派出六辆列车行驶，才能在预定时间内达到目标。



4 Silver Booms And The Market Busts (Since 1875 ~ 1905)

地区：美国西部
对手：Collis Huntington Southen Pacific
Thomas Scott Texas & Pacific
Edward Hariman San Fancisco Northern
限制条件：玩家可在任何地方建造不连接的铁路

游戏背景及任务

这一关的舞台移到 1880 年左右的美国西南部，在激烈的竞争下，为了展现你卓越的技巧，如果能够在 1905 年以前使得个人的财产净值达到 5 百万元以上便能够得到一面铜牌，在 1900 年以前达到 10 个百万元便能得到银牌，若是在 1895 年以前达到 20 个百万元的话，恭禧你可以获得金牌！

奖励项目
一、增加 20 的股价，减少 15% 的铁轨建造费用。
二、增加 20% 安全性，蒸汽引擎速度加快 10%。
三、早期可使用 CONSLIDATION 2-8-0 火车头。

预设公司	基本数值
ATCHISON TOPEKA & SANTAFE	Cash：$800K/Profits：$0 K
SOUTHERN PACIFC	Cash：$600K/Profits：$0 K
TEXAS & PACIFIC	Cash：$825K/Profits：$0 K
预设人物	预设人物
CYRUS K. HOLLIDAY(ATCHISON TOPEKA & SANTA FE 总裁)	Cash：$25K/Stock：$188K/P. P.：$119K
COLLIS HUNTINGTON(SOUTHERN PACIFIC 总裁)	Cash：$45K/Stock：$72K/P. P.：$81K
THOMAS SCOTT(TEXAS & PACIFIC 总裁)	Cash：$50K/Stock：$36K/P. P.：$68K
EDWARD HENRY HARRIMAN(投资者)	Cash：$160K/Stock：$0 K/P. P.：$160K

重要事件列表

A、丹佛（DENVER）市议会提供$700K 元奖金希望能够在 24 个月内将铁路网连接到丹佛，如果能够在此时间内完成的话，还会提供 30% 的安全性。

B、财务经理建议你拨$50K 元来接管一家经营不善的公司，若是你同意拨款来接管该公司而未来该公司经济状况获得改善的话，则会回馈给你双倍的投资金额，若是未来该公司财务依旧不良则你的投资将会损失掉。

C、1884 年 6 月，第一个摩天楼在芝加哥建造，钢铁品收益增加 45%。

D、1884 年起，公司的调查员接触到一些可疑的人物，这些人物可能会对铁路公司施以恶作剧，你可以选择是否要付$50K 元来平息可能发生的恶作剧。

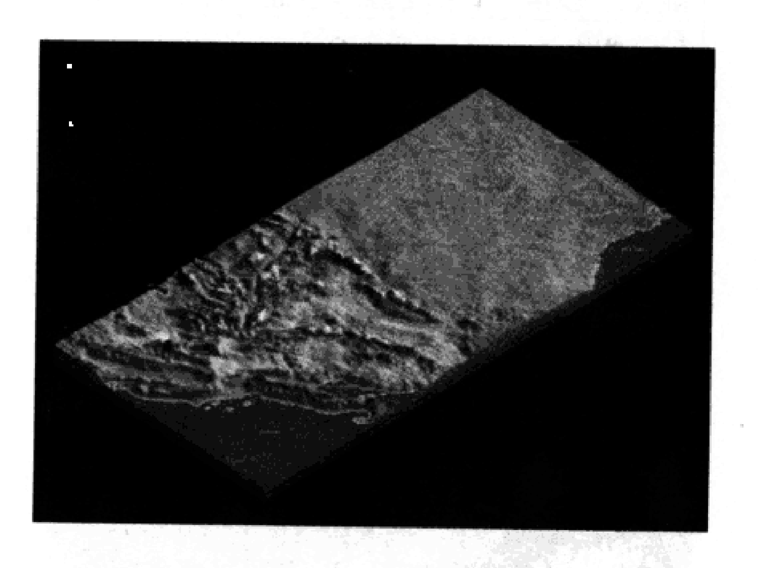
E、神秘的引擎损害，使得火车速度降低 20%。

F、可选择是否投资朋友$60K 元去挖金矿，而这股黄金潮可能会造成股票下跌或是接到朋友的回馈金$120K 元。

G、1890 年 5 月，美国政府和洛杉矶州政府提供$1200K 元，要由洛杉矶连接铁路到堪萨斯(KANSAS)。

过关提示

这一关允许自由兴建铁路及车站，不过城市的数量比前一关少了许多。这次的目标是赚钱，因此开始可以由 KANSAS CITY 将铁路延伸或在 DENVER 与 PUEBLO 之间建造铁路。这关玩家可以练习一下股票、公债等操作方式以便快速的累积财富。





5 Whistle Stops And Promises (Since 1904 ~ 1904)

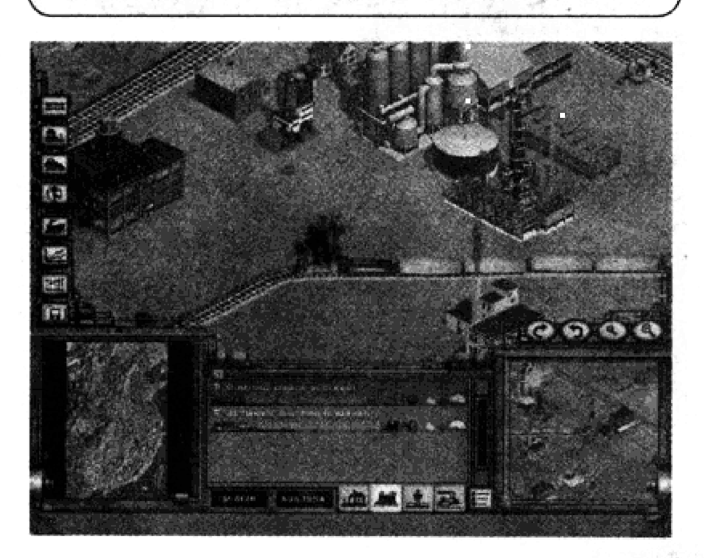
地区:太平洋各州(Pacific States)
对手:无
限制条件:玩家不能铺设铁轨、不能购买火车、不能购买股票

游戏背景及任务

由于铁路交通使得快速长途旅行的梦想能够实现,许多政客也开始运用便利的铁路交通来协助他们选举的胜利。现在罗斯福(美国第廿六任总统)为了 1904 年的总统选举,你必须尽可能的协助他在 14 天以内去拜访美国西北部的城市,如果在此时间内到达 13 个城市则可以得到铜牌,14 个城市可以得到银牌,要得到金牌就要完成 16 个城市的行程。

奖励项目
一、使用 4-4-2 ATLANTIC 火车头。
二、使用 2-6-0 MOGUL 火车头。
三、使用 2-6-0 CAMELBACK 火车头。

预设公司	基本数值
NICKEL PLATE	Cash: -$2089K/Profits: -$185K
预设人物	基本数值
J. P. MORGAN(NICKEL PLATE 总裁)	Cash: $0 K/Stock: $0 K/P. P.: $0 K

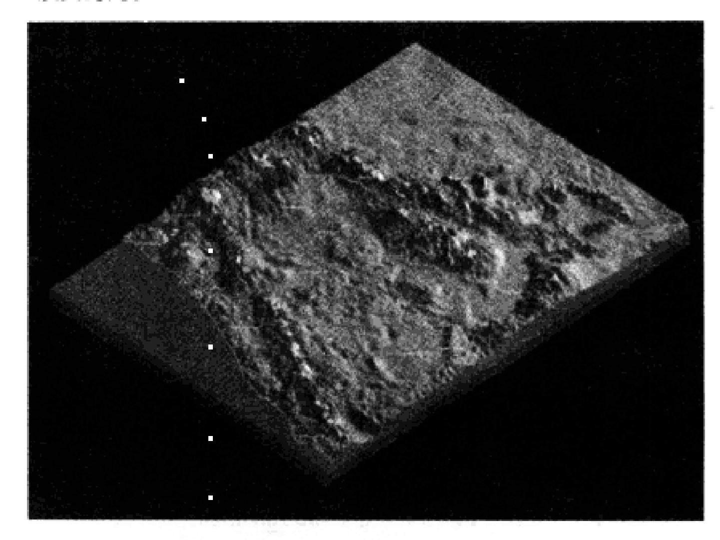


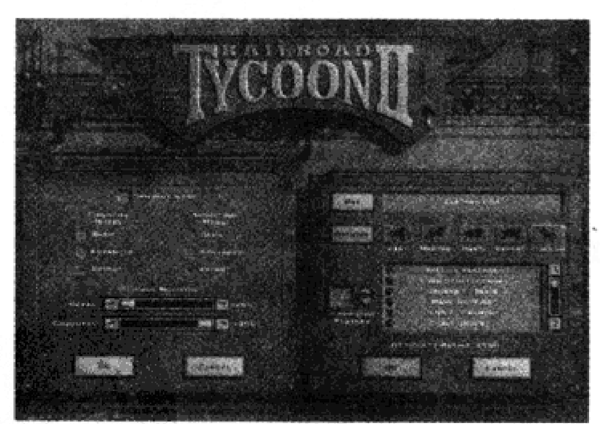
重要事件列表

如果愿意在两日内到达 MISSOULA 并等待 ROOSEVELT 搭乘列车,燃烧室商业会帮你的火车头速度增加 10%。

过关提示

这一关很特别,什么都不能建造也无法购买任何物品,唯一的事情就是你必须安排好行程及选好火车。这里笔者建议使用 2-6-0 CAMELBACK 火车头,然后将火车车速开到极限(这一关只有 14 天的时间,不必担心火车故障的问题,用不坏的),火车行驶路线请选择 CHEYENNE、BILLINGS、BOSEMAN、HELENA 到 MISSOULA 去接总统候选人罗斯福,之后朝西拜访其它的城市便可达到目标,要特别注意停站的信号灯要选绿灯才不会浪费时间。







6 Crossing The Great Divide (Since 1868 ~ 1896)

地区：加拿大
对手：无
限制条件：玩家可在任何地方建造不连接的铁路

游戏背景及任务

1867 年加拿大面临国土分裂的可能——加拿大西部和魁北克省可能会酝酿独立，为了巩固一个完整的国家，加拿大政府需要铁路来紧密的将西部及魁北克联系起来。在 1896 年结束之前将 HALIFAX 及 VANCOUVER 连接起来并运送 6 趟货物便可得到铜牌。如果同时你公司的净值达到$20 MILL 元则可以获得银牌，达到$50 MILL 元则可以获得金牌。

奖励项目
一、VAN HORNE 有效，铁轨建造费用便宜 10%。
二、早期可购买 2-8-0 CONSOLIDATION 火车头，引擎速度增加 10%。
三、贷款等级提升一等，车站停泊时间减少 10%。

预设公司	基本数值
CANADIAN PACIFIC	Cash：$925K/Profits：$0 K
预设人物	基本数值
SIR GEORGE STEPHEN(CANADIAN PACIFIC 总裁)	Cash：-$15K/Stock：$78K/P. P.：$24K

重要事件列表

A、1875 年 3 月，加拿大政府核准土地转成铁路用地，铁轨建造费用下降 20%。

B、1884 年 5 月到 1885 年 8 月，因钢铁品短缺，钢铁产量下降 25%，钢铁品收益上升 50%。

C、魁北克（QUEBEC）市民需要你提供$200K 元来成立铁路公会，魁北克会提供降低 20% 的铁轨建造费用的优惠。

D、由于你快速的扩张铁路而使得枕木供不应求，若是采用不标准的枕木会使得铁路维护费增加 10%、安全性降低 15%，否则必须减缓 30% 的建造时间。

E、你发现钻孔甲虫在你的枕木货柜之中，你若选择依旧使用则会增加 40% 的肇事率，否则就得花 $400K 元来请人解决。

F、由于使用不标准及有问题的枕木而造成严重的公共安全问题，你可以花 $600K 元立刻解决问题，或者不管而提高 20% 的维护费，至于安全性那就只有神知道。

G、由于枕木问题，议会停止所有的铁路建设直到一年后调查报告完成为止。

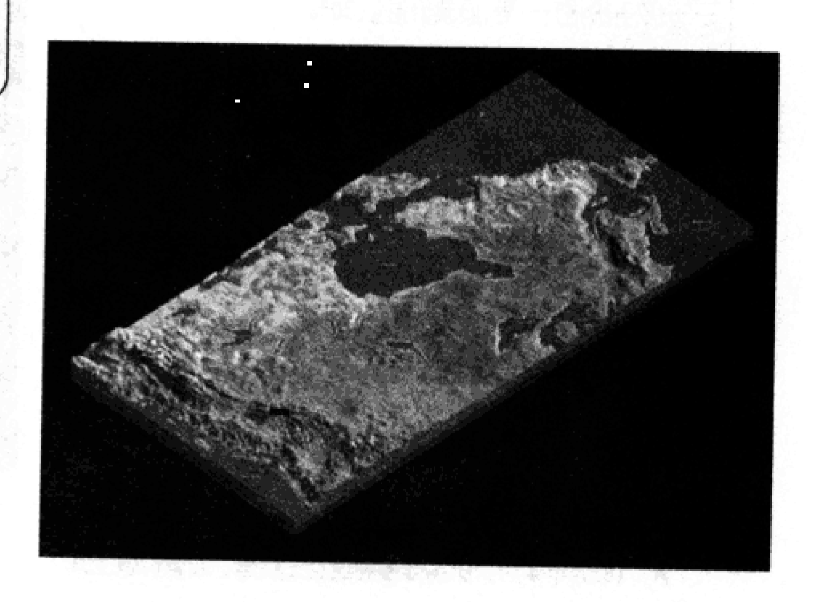
H、铁路公司罚款$1000K 元，可恢复营运。

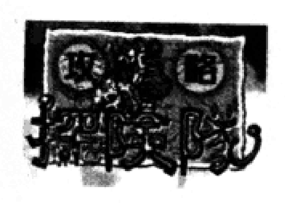
I、可以用$300K 元委托 JAMES HILL 取得在美国北部兴建铁路。

过关提示

这一关允许玩家自由兴建铁路及车站，首先先将 TORONA、OTTAWA 及 MONTREAL 连接起来，并用两部火车分开两座城市，等付完魁北克的$200K 元后再延伸到 QUEBEC。累积一定的钱时慢慢的从 HALIFAX 将铁路往西延伸。

一定要以$300K 元委托 JAMES HILL 取得在美国北部兴建铁路权，美国的 SEATTLE、ST. PAUL 都是热门的城市，可以让玩家快速的累积财富。这次任务目标的路线也非常长，因此也可以采取一次派出六辆列车行驶的方法，如此才能在时间内达成目标。





7 Birth Of The Iron Horse (Since 1835～1855)

地区：英国—英格兰
对手：George Hudson Liverpool & Manchester
George Platner Middleton Colliery
限制条件：玩家可在任何地方建造不连接的铁路

游戏背景及任务

我们知道英国发明蒸汽动力并且首先将它转换到火车铁轨上，而英国也因为蒸汽机的发明而在经济上有着大幅的跃升与进步。现在玩家你正处在这个历史时代而有着非常好的机会来捕获这份崭新面貌的庞大财富。现在建造你的铁路并借由这条铁路在1855年结束之前将你的对手完全驱逐出铁路工业便可以得到铜牌，若是个人的财产净值到达$10 MILL元可得到银牌，想要得到金牌的话，不只个人的财产净值到达$20 MILL元，而且也要是唯一存在的铁路公司。

奖励项目
一、早期可购买2-4-0 JOHN BULL火车头，增加10%引擎速度
二、增加25%煤矿收益，增加$50K元
三、贷款等级提升一等，股票价值多30%

预设公司	基本数值
GREAT WESTERN	Cash：$900K/Profits：$0 K
LIVERPOOL & MANCHESTER	Cash：$900K/Profits：$0 K
MIDDLETON COLLIERY	Cash：$900K/Profits：$0 K
预设人物	基本数值
ISAMBARD KINGDOM BRUNEL(GREAT WESTERN总裁)	Cash：$150K/Stock：$180K/P.P.：$240K
GEORGE HUDSON(LIVERPOOL & MANCHESTER总裁)	Cash：$150K/Stock：$44K/P.P.：$172K
GEORGELATER(MIDDLETON COLLIERY总裁)	Cash：$150K/Stock：$80K/P.P.：$190K

重要事件列表

A、1837年4月，庆祝维多利亚女王登基，股票价值上升10%。

B、1845年9月到1850年间，由于马铃薯病毒因而导致爱尔兰发生严重的饥荒，农作物收成减少55%，农产品价格上升75%。

C、1840年由于邮票出现使得邮件量上升25%。

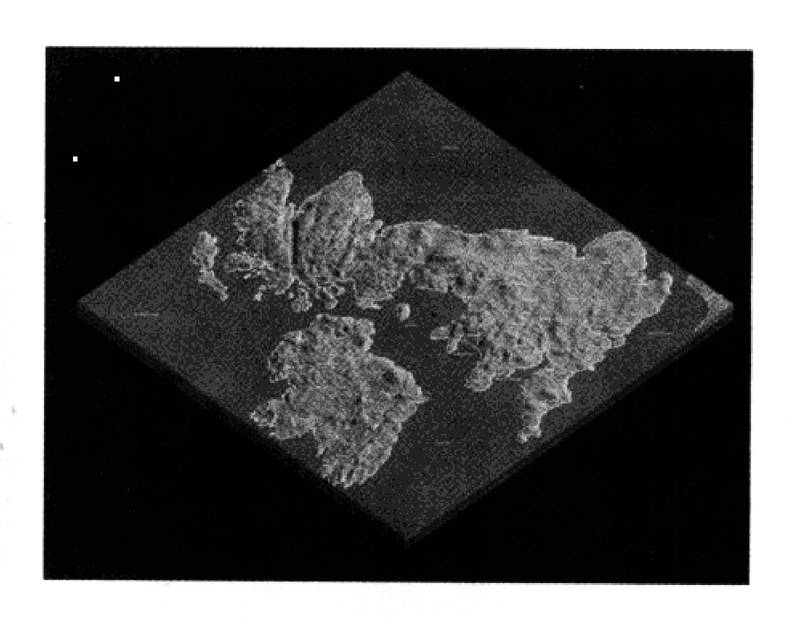
D、印度进口商以$350K元用一年的时间要你帮他安全的运送货品，若是接受的话会减慢10%车站停留的时间。

E、GREAT WESTERN公司被查到运送鸦片，股票价值下降25%。



过关提示

这一关允许玩家自由兴建铁路及车站，为了将所有的对手驱逐出铁路市场，除了将对方公司的股权争夺过来之外，也要积极地建立个人的财富。首先把LONDON、SLOUGH、SOUTHAMPTON及PORTSMCUTH连接起来，等累积了一定的财富后，一方面将刚开的路线开拓为双轨，另一方面往北发展，可以两两城市对连，也可以借由OXFORD来发展并抢夺对方的资源。





8 Excess On The Orient Express (Since 1850 ~ 1889)

地区:南欧
对手:Isambard Kingdom Brunel Dijon Northen
Gerson Von Bleichoder Montpellider & Nimes
Henckel vonDonnersmarck Lyon & St-Etienne
限制条件:玩家只能在有营运权的地方铺设铁路

游戏背景及任务

欧洲是个多国、多种族的地区,由于铁路提供了大量且快速的交通,因此铁路往往会成为有新国家及帝国主义所利用的工具。虽然如此,1880 年后期的"东方特快"(The Orient Express)成为横跨欧洲的黄金丝路,你的任务正是这条"东方特快"铁路——连接巴黎和君士坦丁堡的铁路。如果能在 1889 年以前运送 24 趟货物就可以获得铜牌,1887 年之前完成则可以得到银牌,1883 年以前完成可得到金牌。

奖励项目
一、ROBERT GERWIG 经理,煤燃料价格降低 25%
二、增加邮件及旅客收益 25%
三、GEORGE NAGLEMACHERS 经理,贷款等级提升一等,营业权增加 25%

预设公司	基本数值
PARIS - ROUEN	Cash:$900K/Profits:$0 K
预设人物	**基本数值**
NAPOLEON(PARIS - ROUEN 总裁)	Cash:$10K/Stock:$90K/P. P. :$55K
ADDLPH VON HANSEMANN(投资者)	Cash:$100K/Stock:$0 K/P. P. :$100K
ISAMBARD KINGDOM BRUNEL(投资者)	Cash:$100K/Stock:$0 K/P. P. :$100K
GERSON VON BLEICHRODER(投资者)	Cash:$100K/Stock:$0 K/P. P. :$100K
HENCKEL VON DONNERSMARCK(投资者)	Cash:$100K/Stock:$0 K/P. P. :$100K

重要事件列表

A、1865 年 5 月,法国科学家发明低温杀菌法,牛奶收益增 25%。

B、1856 年,克里米亚战争结束,货物收益上升 10%。

C、1870 年 10 月到 1871 年 10 月间,爆发普法战争,德国对外交通全部中断,战争结束后才恢复往来铁路交通。

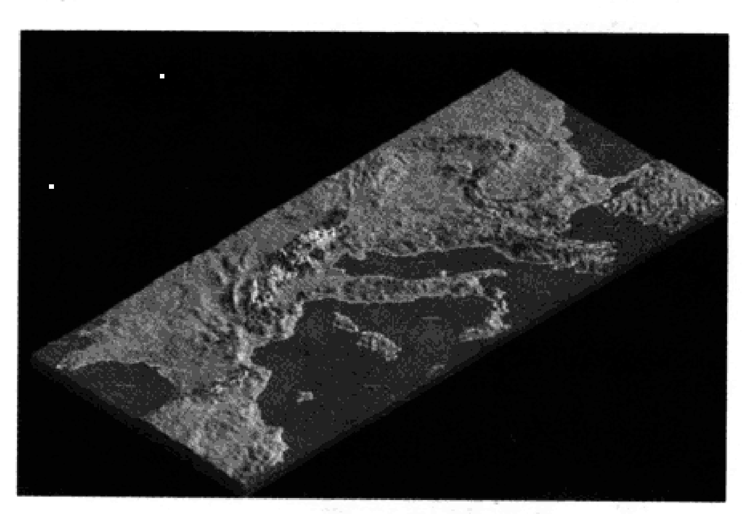
D、1866 年 5 月到 1867 年 5 月间,爆发普奥战争,奥国(奥匈帝国)对外交通中断,钢铁品收益上升 50%,战争结束后恢复往来铁路交通。

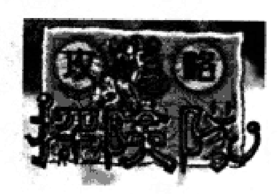
E、1871 年 8 月,罗马尼亚王子对你开放领土,并提供奖金 $400K 元要求铁路由罗马尼亚连接到君士坦丁堡。

F、1867 年起,可选择是否要送$100K 元给保加利亚王子当生日礼物,若是送礼,可以获得保加利亚领土的铁路兴建权。

过关提示

多国林立的欧洲,要建立一条跨国界的铁路是不容易的,游戏开始时巴黎到 ORLEANS 及 NANTES 到 ROCHELLE 的路线可别错过了,有多余的钱就提升成大型车站、单轨成双轨且多开几班列车。为了获得在其它国家领土的铁路兴建权,权利金是免不了的,所以玩家必须积极的赚钱来支付权利金。注意上述的重要事件的时间,能预知未来将会为你节省许多钱。这一关的过关条件也是要在期限内运送一定数量的货物,别忘了预留运送的时间。





9 Knitting With Iron (Since 1850 ~ 1876)

地区:德国

对手:Gerson VibBleichode Saxony State
Henckel vonDonnersmarck Bavaian State
Henckel vonDonnersmarck Lyon & St-Etienne

限制条件:玩家只能在有营运权的地方铺设铁路

游戏背景及任务

1880 年中期的德意志是个组织松散的联盟，现在正需要你来运用铁路来促使德意志的社会革新和工业化，并且运用铁路来建设统一且强大的德意志帝国。如果在 1876 年结束以前取得 8 个州的许可并建立相连的铁路就可以得到铜牌。在 1875 年结束以前取得 9～10 个州的许可得到银牌，要得到金牌则需要 11 个州以上(包含巴伐利亚)并在 1874 年结束之前一年运送 70 趟货物。

奖励项目

一、ROBERT GERWIG 经理，造桥费用少 20%

二、加$80K 元，早期可购买 Iron Duke 火车头

三、加$100K 元，营业权增加 10%

预设公司	基本数值
PRUSSIAN STATE	Cash:$302K/Profits:$0 K
SAXONY STATE	Cash:$330K/Profits:$0 K
BAVARIAN STATE	Cash:$342K/Profits:$0 K
STUTTGART - ULM	Cash:$309K/Profits:$0 K

预设人物	基本数值
OTTO VON BISMARCK(PRUSSIAN STATE 总裁)	Cash:$22K/Stock:$568K/P.P.:$306K
GERSON VON BLEICHRODER(SAXONY STATE 总裁)	Cash:$20K/Stock:$81K/P.P.:$60K
HENCKEL VON DONNERSMARCK(BAVARIAN STATE 总裁)	Cash:$20K/Stock:$71K/P.P.:$55K
APOLPH VON HANSEMANN(STUTTGART - ULM 总裁)	Cash:$20K/Stock:80K/P.P.:$60K

重要事件列表

A、巴伐利亚国王赞助你的经济计划，经营权上升 20%。

B、WURTTEMBERG 同意加入德意志帝国，引擎维护费用下降 10%。

C、BADEN 同意加入德意志帝国。

D、OLDENBURG 同意加入德意志帝国。

E、WESTPHALIA 同意加入德意志帝国。

F、SAXON 同意加入德意志帝国。

G、HANOVER 同意加入德意志帝国，股票上升 20%。

H、BRUNSWICK 同意加入德意志帝国。

I、THURINGAIAN 同意加入德意志帝国。

J、HOLSTEIN 同意加入德意志帝国。

K、MECKLENBURG SCWHERIN 同意加入德意志帝国，牛奶收益增加 20%。

L、NASSAU 同意加入德意志帝国。

M、HESSE - PARMSTADT 同意加入德意志帝国，建造车站快 15%。

N、1865 年起，法国科学家发明低温杀菌法，牛奶收益增加 50%。

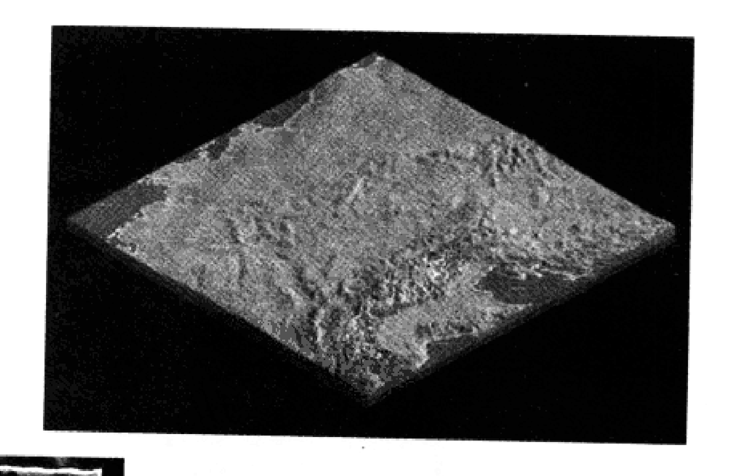
O、因为有五个州同意德国统一的计划，卑斯麦酬谢玩家，经营权上升 15%。

P、1853 年起，可选择是否用$100K 元购买 4-4-0AMERIAN 火车头。



过关提示

这关一开始只有普鲁士领土的铁路兴建权，记得将柏林(BERLIN)到斯德丁(STETTIN)间的铁轨加宽成双轨以两辆火车对开。累积一定财富之后可以开始寻找相邻的城市增加路线。记得要先预留一笔钱来支付其它领地的权利金，因为随着时间经过会有其它领地的城市提供奖金要求兴建铁路，这时就可以适时适地的支付权利金并兴建铁路赚取奖金。关于运送货物的次数可以由公司内容中的 OVERVIEW 上看到。



10 Next Stop The 20th Century (Since 1860 ~ 1875)

地区：法国 & 西欧
对手：Isambard Kingdom Brunel Birmingham & Manchester
JP Morgan Leipzig & Magdenburrg
Adolph vonHansemann Brussels & Rotterdan
限制条件：玩家只能在有营运权的地方铺设铁路

游戏背景及任务

在 1800 年中叶，法国正处于社会动荡时期。借由法国革命的自由精神和扩展法国工业，可控制并发展很多欧洲的工业，这些工业，是迈向经济繁荣的象征。为了赢得铜牌你必须在 1885 年结束之前有合计$10 MILL 元的工业利润。要得到银牌则必须同时要有一年超过$1 MILL 的工业利润。上述两个条件若能在 1875 年结束前完成则可以得到金牌。

奖励项目
一、早期可购买 3－Truck Shay 火车头
二、THOMAS CRAMPTON 经理，引擎速度加快 15%
三、增加$80K 元，经营权增加 25%

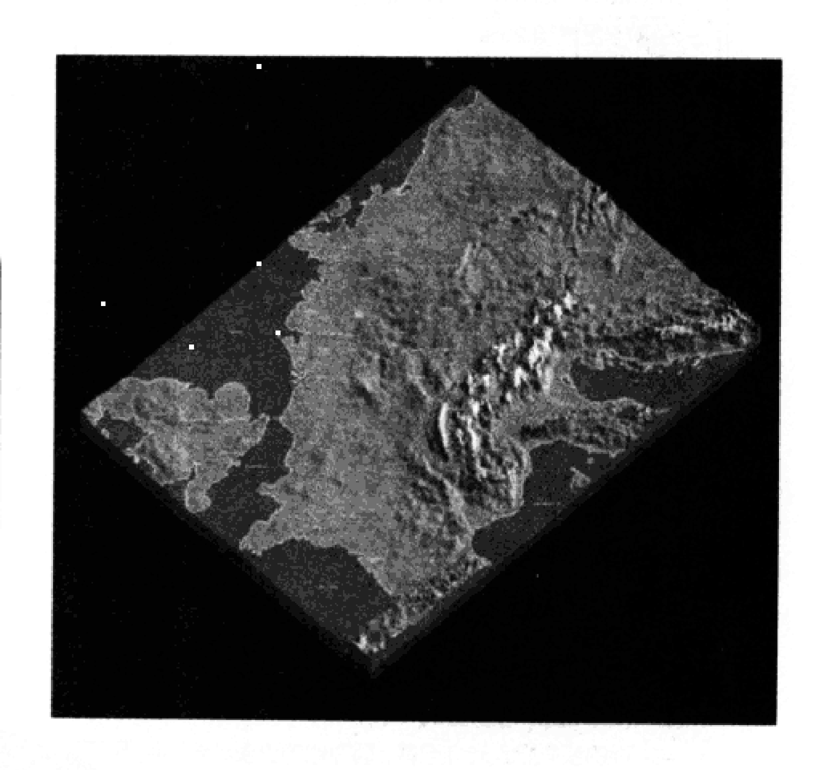
预设公司	基本数值
LE GRAND LIGNE	Cash：$350K/Profits：$0 K
预设人物	**基本数值**
NAPOLEON Ⅲ(LE GRAND LIGNE 总裁)	Cash：$25K/Stock：$280K/P. P.：$165K
J. P. MORGAN(投资者)	Cash：$100K/Stock：$0 K/P. P.：$100K
ISAMBARD KINGDOM BRUNEL(投资者)	Cash：$100K/Stock：$0 K/P. P.：$100K
OTTO VON BISMARCK(投资者)	Cash：$100K/Stock：$0 K/P. P.：$100K
ADOLPH VON HANSEMANN(投资者)	Cash：$100K/Stock：$0 K/P. P.：$100K

重要事件列表

A、1866 年发明炸药。
B、铁路连接到卢森堡，引擎速度加快 10%。
C、铁路连接到奥匈帝国，旅客量上升 20%。
D、铁路连接到俄国，货物量上升 20%。
E、普法冷战，普鲁士对外交通中断六个月。

过关提示

这一关一开始只有法国的铁路兴建权，建议这关玩家多重新加载本关几次，因为地图上的资源是随机数出现，记得要选择铁矿、煤矿、钢铁厂及工具加工等工厂离自己铁路近的地方，否则游戏开始时会玩得很辛苦，因为德意志的工业实在太发达了而他的权利金又太高，短期内很难前往开发。记得在来往频繁的要道上铺设双轨，车站建立旅馆、饭店以增加旅客，至于原来巴黎通往 LE MANS 的铁轨可以从新拉一条又近又平的铁路以加速火车速度。火车停站的时间基本上都安置在黄灯以收集货物。为了增加工业收益，这次要充分利用工业链的关系，将原料运往工厂加工，不然玩了半天工业收益还是零甚至是负的就糟了。



11 The Brenner Pass (Since 1853～1878)

地区:阿尔卑斯山脉
对手:无
限制条件:玩家可在任何地方建造不连接的铁路

游戏背景及任务

在1853年,你看见一个难得的经济机会,以自己的铁路越过阿尔卑斯山脉将北欧工业与地中海资源连接起来。目前德意志的工业是需要从暖和的地中海来的材料,现在你已经取得一个连接幕尼黑和VERONA的$800K元之合约,如果能在1878年结束之前运送12车货物就能得到铜牌,在1875年结束之前运送24车货物就能得到银牌,在1872年结束之前运送32车货物就能得到金牌。

奖励项目
一、ROBERT GERWIG经理,蒸汽燃料费少30%
二、引擎速度增加25%
三、增加$80K元,建造山上铁轨费用便宜10%

预设人物	基本数值
HENCHCHEL VON DONNERSMARCH(投资者)	Cash:$100K/Stock:$0 K/P.P.:$100K

※无预设公司。

重要事件列表

A、由于成功的连接威洛纳(VERONA)和慕尼黑(MUNICH),ALPS以$800K元作为报酬。

B、如果能在两年之内将铁路连接到INNSBRUCK,将可以在完成后的两年内食品收益增加75%。

C、如果在1855年到1859年之间铁路连接到EDOLO,完成后两年内的铁轨建造降低15%。

D、在1857年之后,会发生铁轨品质低劣的问题,如果玩家选择不做任何事情,安全性会降低60%,若是选择要维持好的安全性,则必须降低车行速度20%。

E、你的铁轨建筑向你自首,因为他的错误判断而使用了品质低劣的铁轨,现在必须要再重新铺设铁轨,如果你原谅他并用他的话,铁轨建造费便宜30%且火车速度增加20%,若是开除他而用其它人,则火车速度增加20%。

F、你的铁轨建筑师像你自首,因为他的错误判断而使用了品质低劣的铁轨,现在必须要再重新铺设铁轨,如果你原谅他并用他的话,铁轨建造费便宜30%且安全性增加60%,若是开除他而用其它人,则安全性增加60%。

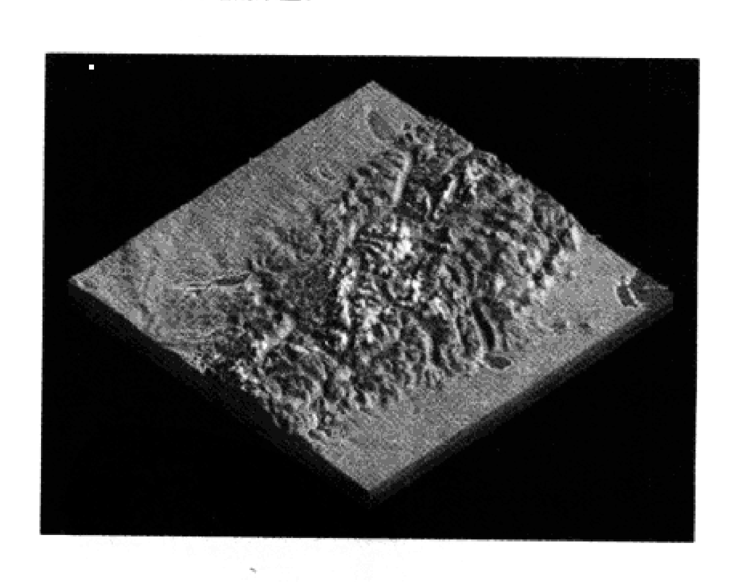
G、1860年起,受到不实谣言指控你对巴伐利亚国王不忠实,因此巴伐利亚国王威胁你必须要拆移慕尼黑车站,你可以选择降低30%的旅客量来避免这个灾难,或者不管则安全性会降低60%。

H、由于铁路连接到INNSBRUCK,你的贵族朋友答应替你在巴伐利亚国王前澄清误会。

I、依照第七项的选择,巴伐利亚国王在误会澄清之后对你发布临时减税命令,公司的开销减少15%,旅客量上升30%(选择一)或安全性上升60%(选择二)。

过关提示

这一关一开始可任意兴建铁路及车站,基本上游戏开始时在VENICE到VICENZA之间建立双轨并多开列车来培养赚钱的黄金路线,在德意志境内则在MUNICH到ROSENHEIM间建立赚钱的黄金路线。关于穿越阿尔卑斯山的路径,笔者建议路线为MONICH、ROSENHEIM、INNSBRUCK、BOLZANO、TRENTO、VERONA,铁轨要慢慢的找寻坡度小的地方铺设,记得为线上的每一个车站安装沙塔、水塔及维修厂,甚至当发现火车中途缺水或沙时,要立即加盖一座小车站以做中途补充用。要留心期限内需要完成的运输数量。



攻略探险队

12 When Walls Come Down (Since 1991 ~2020)

地区:东欧 & 俄罗斯(Russia)
对手:Clement Attlee Tyolian Express
Jawaharlai Nehru Black Sea
Sir John Forrest Nordic Rail
限制条件:玩家只能在有营运权的国家铺设铁路,而且铁路必须是连接不断的

游戏背景及任务

这一关背景移到廿世纪末的东欧,如何以铁路来进入这地区。要赢得铜牌得在 2020 年结束之前连接 ALBORG,丹麦到 WARSAW 并且同时你的个人财产净值也达到$5 MILL 元。若连接到 VENICE 并且个人财产净值达到$10 MILL 元便可得到银牌。若是连接到伊斯坦堡同时有$20 MILL 元个人财产净值的话,那么金牌就是属于你的。

奖励项目
一、铁轨建造费少 20%
二、火车在车站停泊时间少 25%
三、引擎速度增快 20%

预设公司	基本数值
POLSKA NATIONAL	Cash:$910K/Profits:$0 K
TYROLIAN EXPRESS	Cash:/$910K/Profits:$0 K
BLACK SEA	Cash:$810K/Profits:$0 K
NORDIC RAIL	Cash:$910K/Profits:$0 K

预设人物	基本数值
MINOR KEITH(POLSKA NATIONAL 总裁)	Cash:$70K/Stock:$82K/P.P.:$111K
CLEMENT ATTLEE(TYROLIAN EXPRESS 总裁)	Cash:$29K/Stock:$91K/P.P.:$74K
JAWAHARLAL NEHRU(BLACK SEA 总裁)	Cash:$39K/Stock:$69K/P.P.:$73K
SIR JOHN FORREST(NORDIC RAIL 总裁)	Cash:$29K/Stock:$91K/P.P.:$74K

重要事件列表

A、1994 年起,华沙条约组织授权并要求你从圣彼得堡(ST. PETERSBURG)将铀原料从俄罗斯(RUSSIA)运送到华沙(WARSAW),酬金$1300K 元。

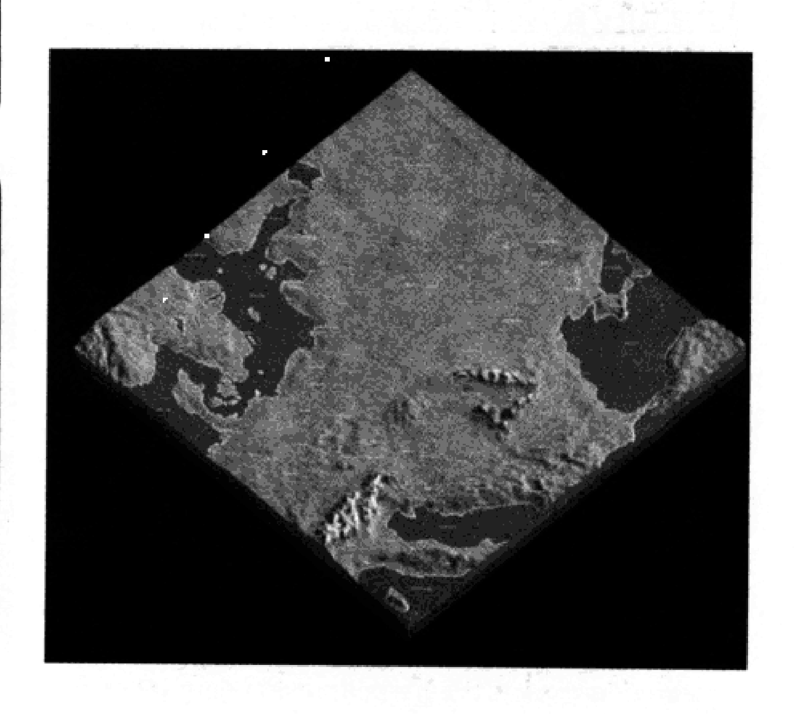
B、德国同意建立由法兰克福(FRANKFURT)兴建铁路到莫斯科(MOSCOW),奖金$2500K 元。

C、波兰政府同意铁路补助金$500K 元。

D、2007 年起,为了发展 MAG - LEV TBX - 1 火车头,在两年内的开发期间需要每个月$20K 元的开销,玩家可选择是否要进行研发?若是不研发,日后得用高价购买。

过关提示

这一关一开始只有波兰才有铁路兴建权,所以先将华沙与附近的城市相连,如 LODZ、BYDGOSZCZ 等。这一关的时代是从 1991 年开始,因此可以看到电气化铁路及电气、柴油火车头,不过笔者建议在两两大城市间可考虑予以电气化,其它的路线,特别是任务路线还是用柴油列车就可以。玩家记得参考上述的事件列表,对于即将来临的重要事件,记得先预留兴建权利金以免错失良机。





13 Croissants or Crumpets (Since 1850～1890)

地区:印度
对手:Isambard Kingdom Brunel British Imperial Railways
Jawaharlai Nehru Indian Railways
限制条件:玩家必须从已有的铁路连接出去、铁路必须是连接不断的,并且只能在有营运权的地方铺设铁路

游戏背景及任务

我们知道印度很早就是英国的殖民地，身为十九世纪法国人的你如何在印度扩展你的势力呢？要得到铜牌，你必须有$10 MILL元的工业投资并且在1890年结束之前将PONDICHERY、PANAJI及DELHI连接起来而使得法国有立足之地。要得到银牌，得在1880年结束之前将CALCUTTA纳入你的铁路网之内。只要将其它的铁路公司斗垮并且将KABUL也连接到铁路，那么你就是金牌得主。

奖励项目
一、铁轨建造费少20%,早期可购买3－Truck Shay火车头
二、增加$100K元,增加15%的经营权
三、减少公司开销25%,增加25%的经营权

预设公司	基本数值
LIGNES FRANCAISE	Cash:$800K/Profits:$0 K
BRITISH IMPERIAL RAILWAYS	Cash:$800K/Profits:$0 K
INDIAN RAILWAYS	Cash:$800K/Profits:$0 K
预设人物	**基本数值**
NAPOLEON Ⅲ(LIGNES FRANCAISE总裁)	Cash:$75K/Stock:$250K/P.P.:$200K
ISAMBARD KINGDOM BRUNEL(BRITISH IMPERIAL RAILWAYS总裁)	Cash:$50K/Stock:$80K/P.P.:$90K
JAWAHARLAL NEHRU(INDIAN RAILWAYS总裁)	Cash:$50K/Stock:$288K/P.P.:$194K

重要事件列表

A、海得拉巴(HYDERABAD)王子及马德拉斯(MADRAS)王子暂停境内所有的铁路交通直到你将他们的首都以铁路相连为止。

B、比哈尔(BIHAR)王子要求去除比哈尔到海得拉巴间的铁路,如果你肯同意可获得补偿金$150K元。

C、旁遮普(PUNJAB)王子希望你能在旁遮普境内兴建铁路,为了能够继续保持官方接触,可选择是否要支付$150K元的交际费。

D、1857年到1858年间，印度士兵叛变并且包围德里(DELHI),这个事件使得火车在车站的停泊时间增加20%。

E、1870年爆发普法战争,法国股票下降35%。

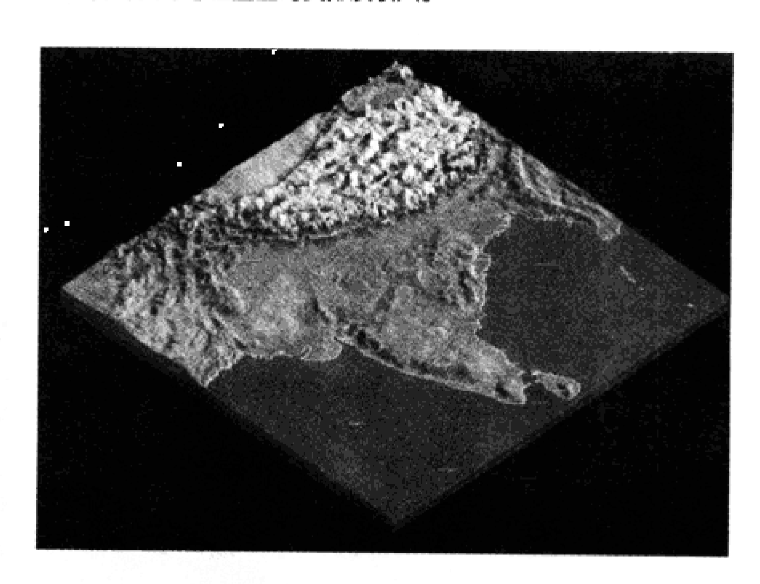
F、1871年2月起，你被法国政府征召回国参加战争，如果你拒绝回法国则你的股票价格下降30%，若是回国则在一年的期间车速下降15%。

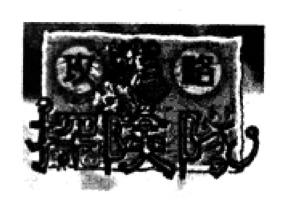
G、因为比哈尔王子死亡，你又可获得比哈尔到海得拉巴间的铁路兴建权。



过关提示

十九世纪后半期的印度是个小国林立的地区，欧洲列强莫不垂涎三尺。现在玩家扮演的法国正积极地想进入印度。一开始只有PANAJI的兴建权,而且所有的铁路必须从自己的铁路网拉起。在这里笔者建议先往下发展，陆续买下MADRA、KERAIA、MYSORE等领地兴建权，建立起赚钱的路线。在扩展铁路网的同时,可要考虑工业上的安排及收入。





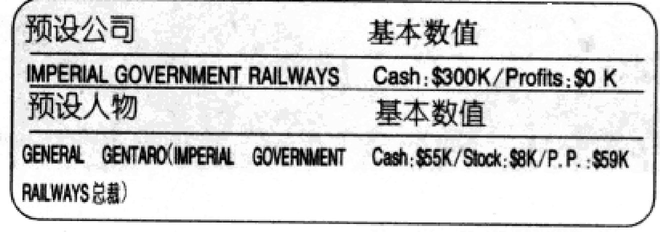
14 The Samurai Rides An Iron Horse (Since 1870～1899)

地区:日本
对手:无
限制条件:玩家可在任何地方建造不连接的铁路

游戏背景及任务

日本在 1800 年后期开始工业化，明治天皇需要铁路将整个日本连贯起来。要得到铜牌你必须在 1899 年结束之前连接东京到 NIIGATA、名古屋和仙台(SENDAI)。若同时连接到札幌(SAPPORO)和京都则得到银牌。若同时能连接到 KAGOSHIMA 且在一年内至少运送 50 车货物的话就能得到金牌。

奖励项目
一、早期可购买 3 – Truck Shay 火车头
二、增加$50K 元
三、引擎速度加快 10%



预设公司	基本数值
IMPERIAL GOVERNMENT RAILWAYS	Cash:$300K/Profits:$0 K
预设人物	基本数值
GENERAL GENTARO(IMPERIAL GOVERNMENT RAILWAYS 总裁)	Cash:$55K/Stock:$8K/P.P.:$59K

重要事件列表

A、是否要以$50K 聘请 ROBERT GERWIG 来日本担任公司的经理。

B、克拉卡托岛火山爆发,谷物生产减少 20%。

C、1889 年 10 月后,英国化学家发明新炸药并很快运用到商业上。

D、1885 年后,可以用$300K 元来使用炸药铺设铁轨,铁轨铺设费用减少 30%。

E、1872 年 8 月起，明治天皇通过义务教育法案，旅客数量增加 20%。

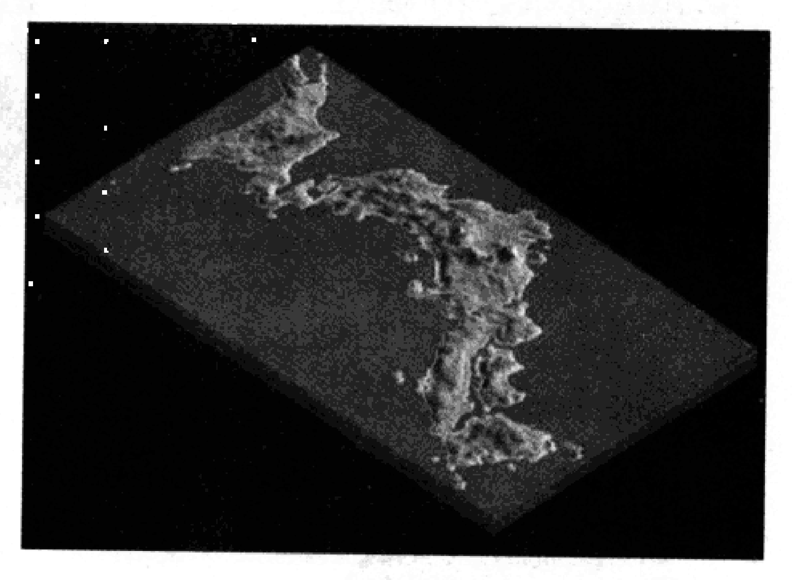
F、1885 年 3 月起，可选择是否赠送$50K 元的礼物作为皇室婚礼的礼物，若是增送的话，旅客数量增加 25%，铁轨建造费增加 20%，火车车速减少 15%。

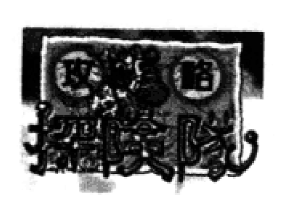
G、1872 年起,若是同意给西方进口商$80K 元,则会立刻进口 IRON DUKE 火车头给你购买，否则就要等三年以后才能买到。



过关提示

这一关允许在日本各地兴建铁路及车站，一开始所选择的地点当然是关东的东京(TOKYO)到前桥(MAEBASHI)以及关西的名古屋(NAGOYA)、京都(KYOTO)及大阪(OSAKA)。累积一些钱之后，将两两城市接通再逐段衔接，交通频繁的路段可别忘了改成双轨喔。





15 Which Way To The Coast (Since 1917～1958)

地区：澳洲南部

对手：Isambard Kingdom Brunel Perth & Northam

Collis Hunting Adelaide Northern

Gerson Von Bleichroder Port Augusta & Woomera

限制条件：玩家只能在有营运权的地方铺设铁路

游戏背景及任务

广大的澳洲，你如何在这里开拓你的事业呢？在1958年结束之前个人财产净值达到$10 MILL元可得到铜牌。若能在1948年结束之前完成的话则得到银牌，金牌则需要1938年结束之前完成。

奖励项目

一、火车在车站停泊时间少20%

二、增加15%旅客及邮件的收益

三、引擎速度加快15%

预设人物	基本数值
EDWARD HENRY HARRIMAN(投资者)	Cash:$150K/Stock:$0 K/P.P.:$150K
ISAMBARD KINGDOM BRUNEL(投资者)	Cash:$150K/Stock:$0 K/P.P.:$150K
GERSON VON BLEICHRODER(投资者)	Cash:$150K/Stock:$0 K/P.P.:$150K
COLLIS HUNTINGTON(投资者)	Cash:$150K/Stock:$0 K/P.P.:$150K

※无预设公司。

重要事件列表

A、有个信号控制系统可能会改善铁路运输，你是否要花$50K元及12个月的时间来研究它。

B、信号控制系统研究可行，如果同意用$250K来安装则火车在车站的停泊时间可减少50%。

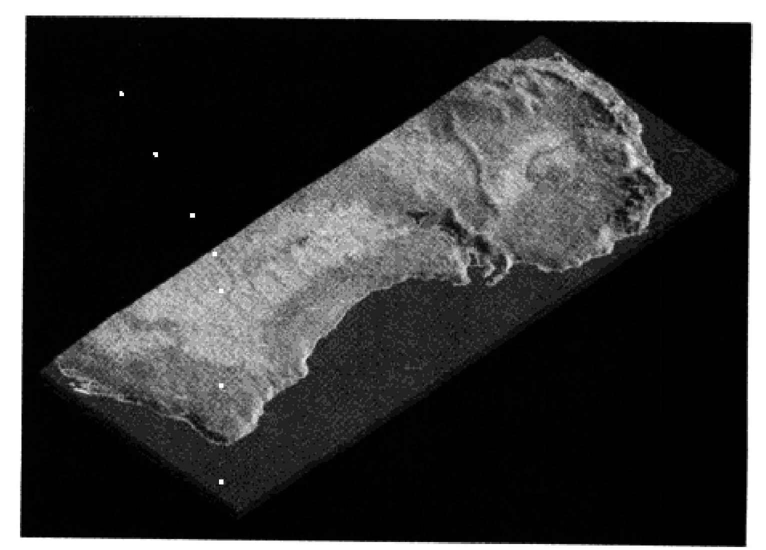
C、1918年5月，第一次世界大战结束，货物收益增加35%。

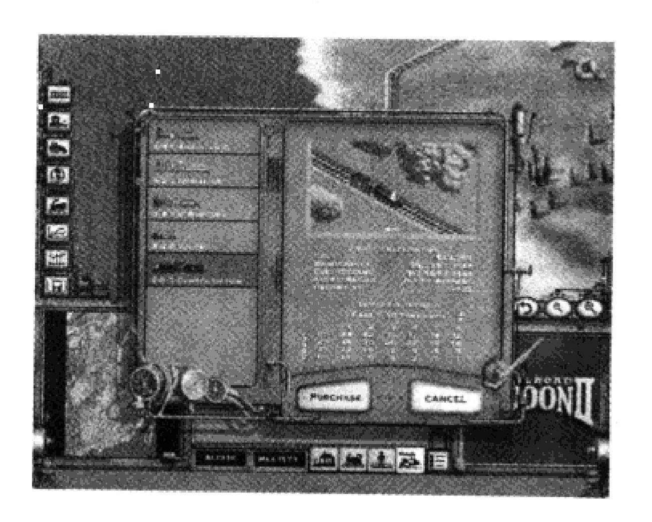
D、商人提供奖金$1100K元来连接雪梨(SYDNEY)到伯斯(PERTH)。



过关提示

这一关允许自由兴建铁路及车站，澳洲南部多山坡，在此笔者建议采用2-10-0 CLASS 13H型火车头，在开始的路线上，尽量找位于沿海并且相邻近的两座城市，例如：ADELAIDE经PETERBOROUGH到PORT AUGUSTA、MERRIDEN近郊、SYDNEY到PARKES、ESPERANCE到ALBANY、GERALDTON到CARNAVON等都是不错的路线。尽量提升车站的收益，个人股票、投资的提升以加速金钱的累积才能达到目标。







16 The People's Train (Since 1949 ~ 1972)

地区:中国东部
对手:无
限制条件:玩家可在任何地方建造不连接的铁路

游戏背景及任务

历经第二次世界大战和长期的内战,使得中国百废待兴。现在游戏的目标是重建中国的铁路网,在1972年结束之前若公司的帐面价值到$10 MILL元可得铜牌。为了银牌,在1967结束之前达到$20 MILL元。至于金牌得在1962结束之前达到$40 MILL。

奖励项目

一、铁轨维护费用便宜20%
二、增加10%旅客及邮件的收益
三、车站利润增加20%

预设公司	基本数值
THE PEOPLE'S RAILWAY	Cash:$550K/Profits:$0 K

预设人物	基本数值
THE PEOPLE'S RAILWAY总裁	Cash:$0 K/Stock:$507K/P.P.:$253K

重要事件列表

A、1952年6月,使用小儿麻痹疫苗使得1953年旅客量增加50%。

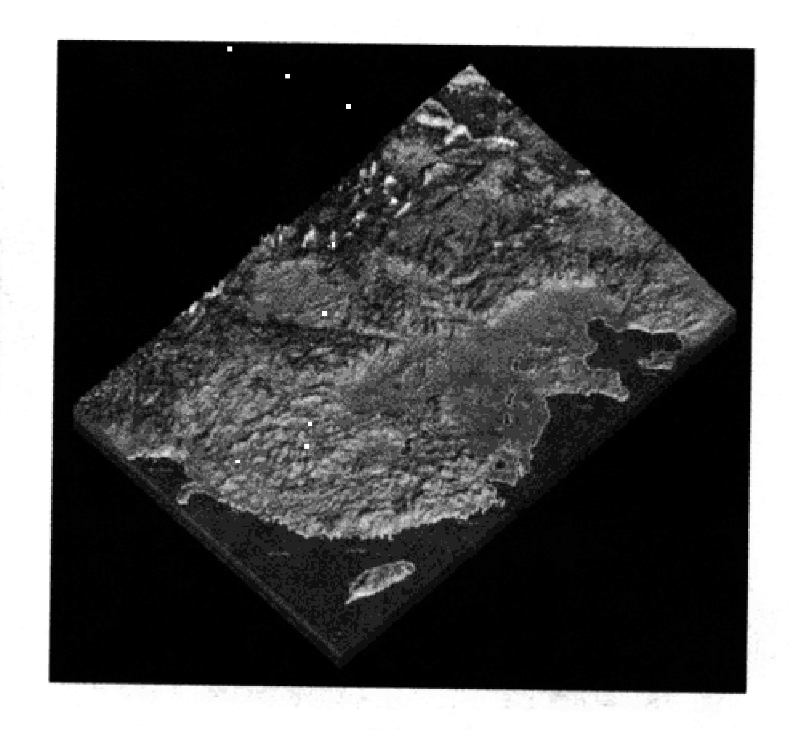
B、1950年4月,朝鲜战争爆发,钢铁品收益增加75%。

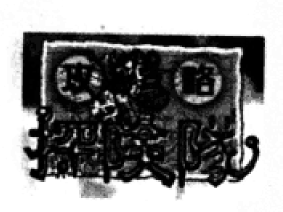
C、1951年,国际贸易商提供退役的蒸汽引擎,比市价低45%,如果决定采用的话,公司开销减少25%。



过关提示

来到熟悉的中国,观察一下地形及城市,一开始中国各地散布着一些断断续续的零星铁轨,在游戏初期要好好地运用。华北部分,北京(BEIJING)到天津(TIANJIN)的黄金路线;华东部分,上海(SHANGHAI)经常州(CHANGZHOU)到南京(NANJING)一段;华南的香港(HONG KONG)到广州(GUANGZHOU)等,一定要建个大车站及双轨来加速往来交通。另外,ZAOZHUANG到XUZHOU之间已经建好了双轨的铁路,这一段也要好好的运用。





17 Dilemma Down Under (Since 1957～1982)

地区：澳洲东部

对手：Jay Gould Melborne-Shepparton
Cyrus Holliday Sydney Orange
James Hill Brisbane Casino

限制条件：玩家的铁路必须互相连接

游戏背景及任务

在 1950 年后期，澳洲的铁路较少使用，假如你能现代化这些铁路你将会使澳洲蒙利，假如你能独占这些铁路资源那么你自己本身也是最大的获利者。若是 1982 年结束之前你在 3 年赚得一个年度的利益在$1 MILL 元以上则可得到铜牌，银牌要在 1977 年结束之前完成，金牌要在 1972 年结束之前完成。

奖励项目

一、贷款等级加 1

二、购买引擎便宜 25%

三、燃料费用便宜 20%

预设公司	基本数值
BARRIER RANGE RAILWAYS	Cash：$700K/Profits：$0 K
MELBOURNE－SHEPPARTON	Cash：$300K/Profits：$0 K
SYDNEY ORANGE	Cash：$300K/Profits：$0 K
BRISBANE CASINO	Cash：$30K/Profits：$0 K

预设人物	基本数值
SIR JOHN FORREST(BARRIER RANGE RAILWAYS 总裁)	Cash：$150K/Stock：$531K/P. P.：$415K
JAY GOULD(MELBOURNE－SHEPPARTON 总裁)	Cash：$150K/Stock：$85K/P. P.：$192K
CYRUS K. HOLLIDAY(SYDNEY ORANGE 总裁)	Cash：$150K/Stock：$107K/P. P.：$203KJAMES
HILL(BRISBANE CASINO 总裁)	Cash：$150K/Stock：$70K/P. P.：$185K

重要事件列表

A、不小心将铁路铺设到原住民的神圣禁地，受到舆论的压力，如果你将土地交还原住民的话旅客量将会上升 20%，若你依政府的意见不予交还，那公司营业权会下降 10%。

B、1960 年后，航空价格战开始，铁路旅客量下降 20%。

C、你发现声望已经慢慢的下降，你是否愿意花费$150K 元来作公司形象广告，如果愿意公司经营权会上升 20%。

D、因为公司形象良好，因此旅客量增加 20%。

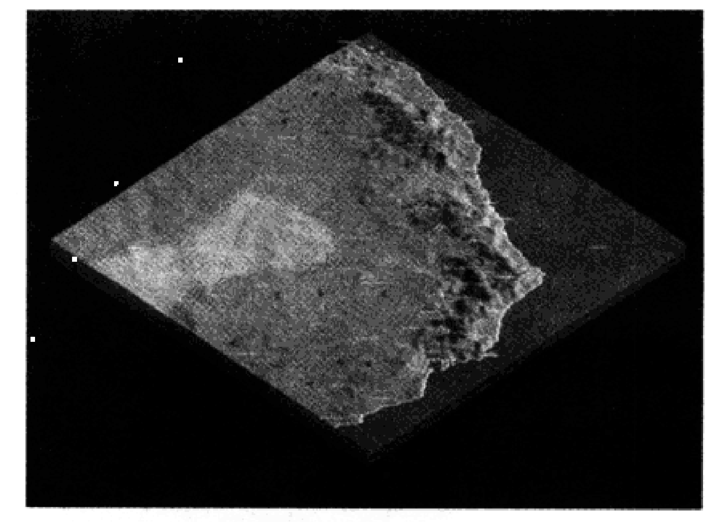
E、一个牧羊场主的冠军羊被你的火车头撞死，他要求赔偿$200K 元，如果你不同意那么就上法庭。胜诉则没事，败诉则需赔偿$1.2 MILL 元并且公司经营权下降 10%。

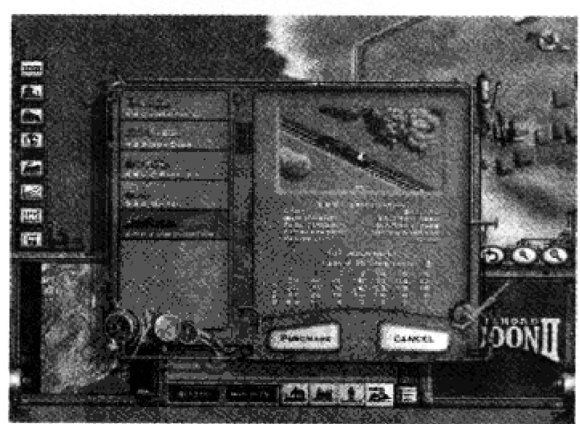
F、1953 年后，朝鲜战争结束，货物收益增加 15%。



过关提示

这一关得由自己的铁路网来延伸兴建，在 BROKEN HILL 经 MENINDEE 到 DARNICK 的路线可以用来开始自己的铁路事业。这一关很特别，有几段废弃的铁轨(可由鼠标器左键来观察铁轨是不属于任何公司的)，它可以帮你节省一些建造费用。这一关要积极地拓展客源并尽量的打击对手，如并购对方、购买好的工厂资源等。







18 Cape To Cairo (Since 1890 ~ 1930)

地区：非洲
对手：无
限制条件：玩家只能在有营运权的地方铺设铁路

游戏背景及任务

1884 年柏林会议之后，非洲成为列强所瞩目的地区，各国开始尝试由海角连接铁路到开罗。如果在 1930 年结束之前完成 8 趟货物运送则可得到铜牌。若工作在 1916 年结束之前完成可得银牌。在 1902 年结束之前完成可得金牌。

奖励项目
一、增加$70K 元，贷款等级加 1
二、增加 10% 旅客量，火车停泊车站时间减少 20%
三、火车速度增加 15%

预设公司	基本数值
AFRICA & FREELANDER	Cash：$1570K/Profits：$70K
预设人物	基本数值
CECIL RHODES(AFRICA & FREELANDER 总裁)	Cash：$4K/Stock：$142K/P. P.：$75K

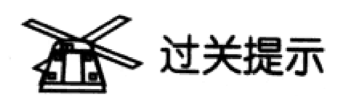
重要事件列表

A、1899 年，南非布尔人与英国战争，一直到 1902 年结束，在这之间铁路安全性下降达 35%。

B、1902 年美国发明塑料，油品收益增加 20%。

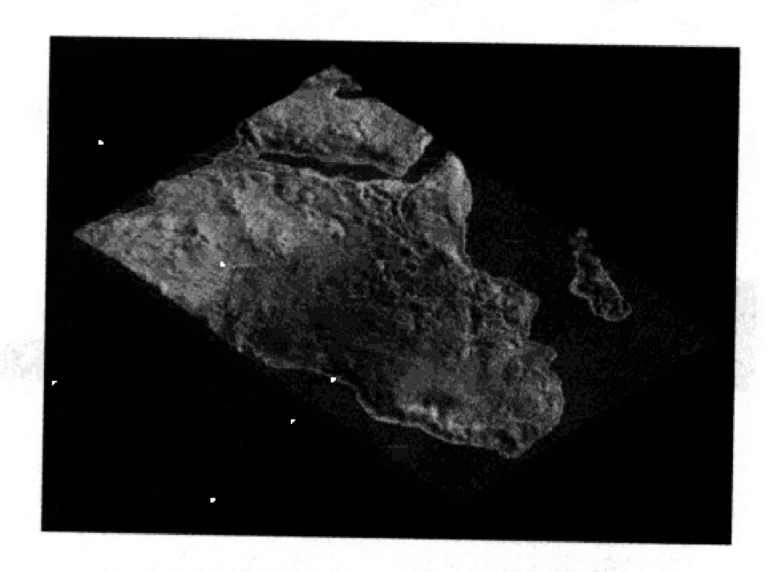
C、比利时属刚果要求你捐赠$350K 元，你将可获得刚果的铁路兴建权，但是你在德国的公司经营权会下降 15%。

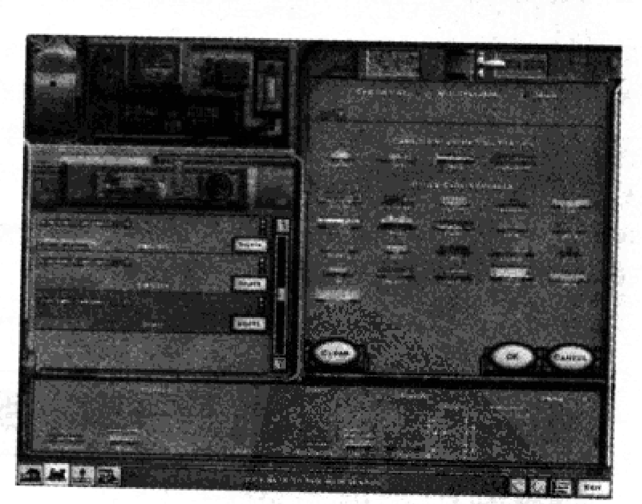
D、别忽略了非洲的狮子，他们会咬死你的工人，趁早雇用狩猎者猎狮子吧！否则铁路维护费会一路飙涨到 100%。



过关提示

终于到了最后一关——非洲，这个列强争夺的地方，在这里，玩家可以在有兴建权的地方建造铁路。开始时 BULAWAYO 到 HARARE，开罗(CAIRO)到亚历山大港(ALEXANDRIA)这两段路线是不错的路线，要好好的经营，再逐段的购买兴建权来连接海角到开罗一段，以完成铁路大亨的建设大业。







天使同盟

“机甲科”教学攻略

◎撰文/李 孝 敬

第一篇 沿 革

皇家凯尔罗斯骑士团的成员皆来自凯尔罗斯学院，而这个学院成立的宗旨是为了培训操作 G 钢弹的战斗人员；换言之，凯尔罗斯学院就是 G 钢弹骑士们的摇篮。所谓的 G 钢弹也就是武器传承延革后的产物，由于它的出现，才能使得伊瓦穆帝国顺利地登上世界霸主的宝座；相对的，伊瓦穆帝国对于皇家凯尔罗斯骑士团的倚重也就日渐增加。此外，帝国的军部中还有一支名为地狱犬的骑士团，失势的它正企图以叛乱的阴谋来颠覆帝国，而凯尔罗斯学院的诸位少年们却在不知不觉中卷入了这场斗争。也许他们无法在一般的环境里完成学院内的课业，但继而代之的是以实际的战斗来换取操作 G 钢弹的经验……。

第二篇 实 战

第一章 钢铁的凯尔罗斯

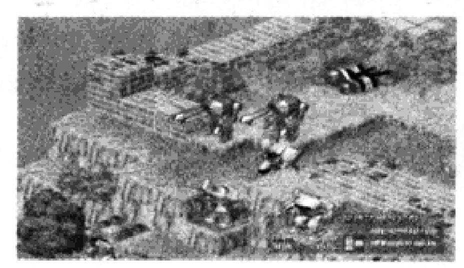
课题：击毁山顶上的火焰炮台。

说明：游戏者进入《天使同盟》的第一幕，本回合是西尔巴教官安排的训练课程，所以难度不高，玩者可以借此适应一下本游戏的操作方法。





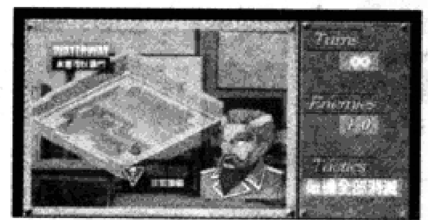
解答： 先将所有敌军的机械人引诱至地图右上方并且全数歼灭，然后再由该处往左进攻火焰炮台；因为由此处发动攻击的话地势会比较平坦，而原出发点的直接进入会遭遇到火焰炮台的强力攻击。由此可知，战斗中制高点的掌握是非常重要的，无论在攻击视野、效力各方面都会产生不同的结果，玩者应该对此谨慎注意。



第二章　重装骑兵的新型战斗机

课题： 敌机全部消灭

说明： 西尔巴教官对这次的训练成果非常不满意，而且对艾力奥特的恶作剧也十分生气。在一阵喧闹中，基尔建议大家下礼拜去裴兹的工场一趟，说不定可以挖到什么样的宝物，况且他也有个改装计划想尝试一下。



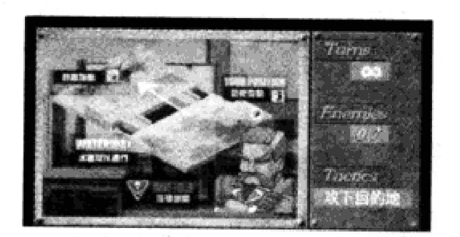
解答： 同样也是战斗训练课程，不过这次的对象比较难对付。多利用地形，重点在于集中火力而且保持己方各机体的距离，要整装机体的时候，只要在道具图标上按一下鼠标器右键就会显示道具说明。

第三章　战 斗 游 戏

课题： 攻下目的地

说明： 邮差来了，西尔巴教官询问是他否有凯斯的信。在对谈中，教官隐约感到他可能不是普通人。

解答： 这一章着重在攻防的同步突击作战，目的地有只木箱作记号，木箱前方有个小山丘是主要的防卫地形。敌我双方的地形条件几乎是相同的，中间隔着河渠。要是被敌人追赶的话，可以有效使用换档战术应对，即使一个一个地对付也可以，但是如果有一方阵地被占领的话，作战即告结束。



第四章　无 法 置 信

课题： 不详

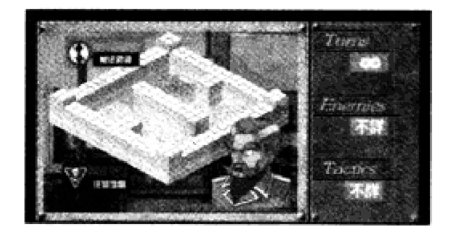
说明： 艾力奥特央求莎丽亚借钱给他，由于前债未清，莎丽亚当然不借。这个时候扬和辛凯来找艾力奥特，因为西尔巴教官正在找他，艾力奥特一急就躲到 4 号演练场，原来教官的勋章被艾力奥特咬坏了。顿巴和凯路告诉教官，艾力奥特躲





在 4 号演练场，然后西尔巴教官就命令大家到第 2 练习场的蓄水槽等他，那里有未爆炸的地雷，要大家在上级检查之前拆除掉。这是西尔巴教官的计谋，目的是要整整调皮的艾力奥特。

解答： 在地图的正下方有一个围墙缺口，由此处可以登上围墙，让我方部队上去并保持各个机体之间的距离，如此一来受到敌军的伤害程度就会比较小。围墙中央有一架多克拉型 G 钢弹（HP450），不要浪费火力在它身上，先集中炮火解决其它四架拉斯凯尔改良型 G 钢弹方是上策。另外，玩者只要撑过五回合就可以过关了。

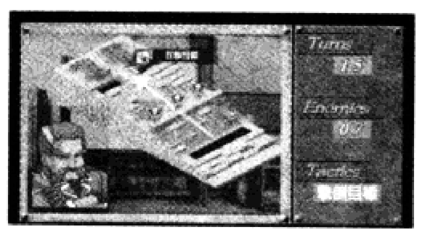


第五章　登基的不能只有你

课题： 击倒目标

说明： 凯尔罗斯学院院长索德接见西尔巴，两人讨论学员们的训练情形。索德提及政府已不再提供资金给学院了，就连凯尔罗斯骑士团的存废都还在研究，也就是说扬等人将是凯尔罗斯学院的最后一届学生。另一方面，基尔在裴兹的工场拿到一组西格马 43 年型的引擎，如果再加上他设计的 G 式特殊动力装置的话，那更换后的机体行动力肯定会大为提升。

解答： 目标是打败山顶上的 N12 托尔巴型 G 钢弹，敌军会从前、后方来袭，而地图上的障碍物很多，所以在我方攻守角色的分配上就显得相当重要。其次，敌人的机体看起来虽然一样，但是根据机体的等级以及驾驶员的不同，战况也会有所改变。还有，要注意 AP！也就是装甲的耐久性，笔者建议先将左、右任一架 G19 塔克型 G 钢弹干掉，不然它的火力太强，会使我军损失惨重。记得一点，如果玩者在 15 回合内没有收拾掉 N12 托尔巴型 G 钢的话，游戏就会宣告失败。



第六章　只要有墙壁的话……

课题： 敌机全部消灭

说明： 卡贝尔和欧尔森上校来学院造访索德，其目的是要他纳入卡贝尔的指挥系统下作事，如果索德答应的话学院就能继续维持，但索德不为所动；在言语间已然透露出不妥协的意味，看来卡贝尔和欧尔森上校的这趟造访算是白费了。

解答： 这次的演习是假设在要塞之下击倒所有的敌人，玩者要记住地形是由墙壁所构成的迷宫，弹药的发射有可能会受到阻碍，要是能顺利地爬到墙上，就可以由敌人上方来控制局势。还有，被断了退路的话危险性很高，所以尽可能不要被赶到死胡同。像这样的“遮蔽物和高度”的因素条件下，不管是任何一次战斗都是非常重要的。光是无头绪的靠近敌人并不是明智之举，即使自己的位置和弹药是在射程范围内也不见得都能攻击到对方！要考虑自己的





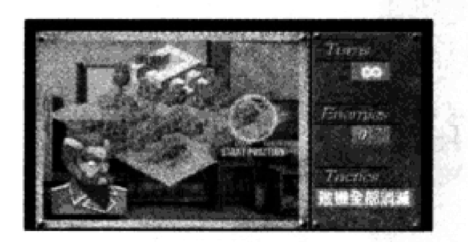
弹药性质和功能。不只是地形，彼此之间的机体也可以成为我方的遮蔽物，给敌军一击之后隐藏到我方守军的后面，这样也是不错的战法。

第七章　某日在森林中

课题： 敌机全部消灭

说明： 大伙儿在市集上闲逛时撞见爱莉，但是她对大家的态度却十分冷淡，等到爱莉离开后，凯斯似乎看到爱莉掉了东西，扬赫然发现竟是 G 钢弹的钥匙。爱莉不应该有这种东西，于是大伙儿决定将钥匙交还给爱莉，顺便问问到底是怎么一回事。

解答： 本回合是在狭窄的森林中战斗，我军容易遭受到前、后方的敌军夹攻，引诱它们到有利的场所再作攻击会比较好。敌军分为塔克队（负责攻击）和托尔巴队（负责防卫）两个队伍。后者虽然有点儿麻烦，不过要是击败他们的话，就可以取得有利的攻击据点。玩者可先解决突击队后再击毁两座大卫 14 型炮台，这样子的顺序会比较扎实。另外，在整备装置时，多准备一些修复器具，这对下一关很重要！



第八章　红　魔　鬼

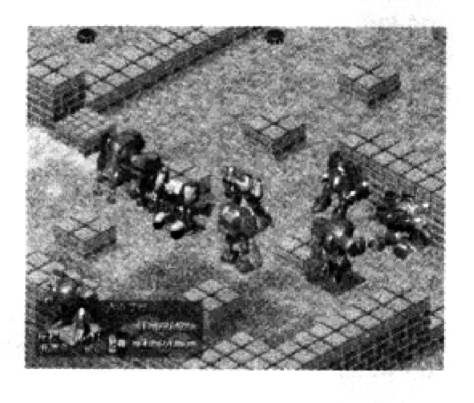
课题： 将所有敌机消灭



说明： 整天都没有看见西尔巴教官了，本以为今天可以不必演习，谁知道突然听到紧急警报，索德广播要机甲科全员至校舍北边集合。原来传说中的红魔鬼——欧法尼姆机兵攻到学院来了，而教官的梅塔龙小队正在拼命应战。索德命令大家立刻前往战斗地点支持西尔巴教官。



解答： 本回合是首次没有经过装置整备就立即作战的关卡，在接下来的几个事件里也会发生同样的情形，另外凯路和顿巴的加入也替我方的战斗力增色不少，所以，沉着应战吧！

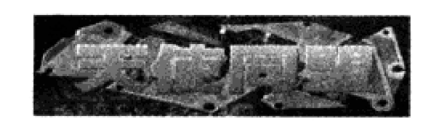


第九章　它的名字是火焰炮台

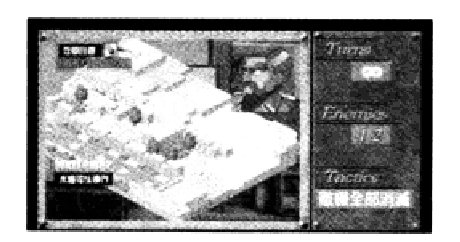
课题： 敌机全部消灭



说明： 终于能够一睹红魔鬼的真面目了，基尔发现机舱里有一张小纸条，上面写着"向你们的勇气和能力致敬"。原来红魔鬼也是西尔巴教官安排的训练课程，由于本次战果丰硕，所以索德和西尔巴对此都赞赏有嘉，不过在休伯特的课堂上，



大伙儿还是抵挡不住疲倦而猛打瞌睡。

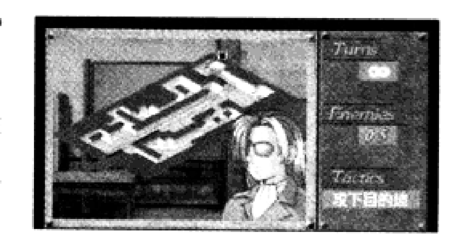


解答： 目标地点是位于山顶上所装置的一些炮台，移动路线大致分为两个，一是过了桥从正面攻击，另一条是沿着河靠近敌人，后者的方法如果顺利的话，可以使得战斗伤害减至最少；不过大伙儿一块行动的时候，比较容易引来敌军的攻击！

第十章　潜藏在黑暗中的日子

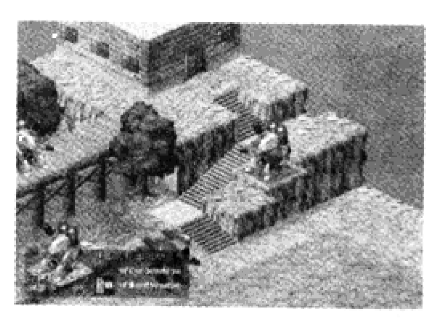
课题： 攻下目的地

说明： 欧尔森上校又来造访索德了，不过这次却多了一个黑衣人，而索德称他做眼罩人，其实黑衣人真正的外号叫做“死神”。此次眼罩人来学院的主要目的是将索德带回调查委员会接受审讯，尔后凯尔罗斯学院的治理权则由眼罩人负责。



解答： 本回合全员机体都改装成实战设备，所以在使用上会比较有战斗力，此次作战因为是在地道中进行，所以玩者必须注意我方机体所在的死角问题以及炮火的攻击范围，如此一来过关就应该没有问题了。

第十一章　艾鲁特兰德的影子

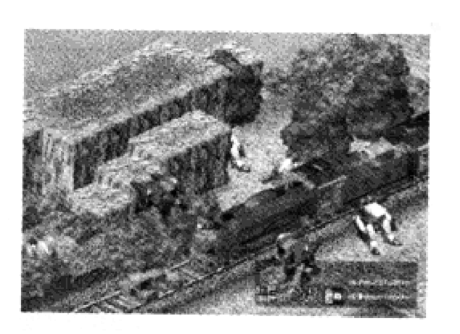


课题： 消灭敌机

说明： 扬等人一出地道就遭到包围，凯斯说这些人是艾鲁特兰德家族的余党，而眼罩人也下令将之歼灭。

解答： 本关的技巧仍然是保持各机体之间的安全距离，再者因为迪斯特洛伊型G钢弹的攻击范围很广，所以还是先把它干掉比较好。

第十二章　教　　父



课题： 将所有敌机消灭

说明： 眼罩人命令全员到达铁路附近，因为有一班由首都维雷贝到卡尔多拉的火车会驶向该处，火车上载送着艾鲁特兰德家族的头目艾札克，而眼罩人交付的任务就是协助政府军护送艾札克。

解答： 敌军会从地图上方来袭，玩者可以先占据游戏起始点的高墙，以抢得制高点的战术进行反击。





第十三章 命运的羁绊

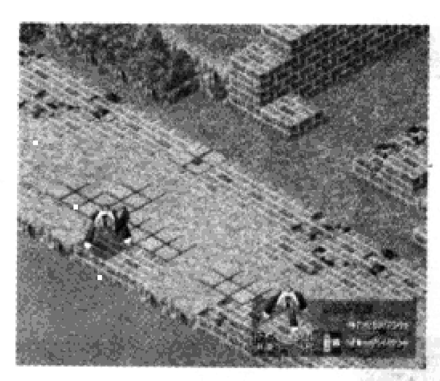
课题： 敌机全部消灭

说明： 原来艾鲁特兰德家族的部队并不是要救艾札克，他们的目的反而是借此处决艾札克。由于本次计划遭到眼罩人的破坏，所以他们要攻击凯尔罗斯学院以兹报复。



解答： 本回合出场的人物略有不同，虽然玩者在战法上会不太适应，但胜算其实是蛮高的。此战西尔巴教官会去埋伏进攻的艾鲁特兰德家族本队，而在镇上的驻军就由玩者解决了。

第十四章 展开传说中的故事



课题： 将所有敌机消灭

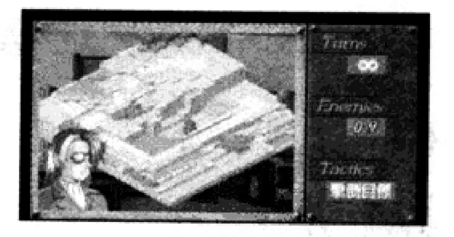
说明： 等到大家会合的时候，敌军的神秘男子靠着一架沙兹多瓦型G钢弹的掩护逃走了。此时一名驾驶着马斯塔0型G钢弹的蒙面人突然出现。她解释道，沉默使者机兵团就快苏醒了，而这部沙兹多瓦型G钢弹的出现只不过是序曲而已……。

解答： 目标位于地图的正下方，由于它的HP只有250而且又没有什么反击能力，所以，好好地围杀它吧！

第十五章 秘密司令 001

课题： 击倒目标

说明： 西尔巴教官对这部沙兹多瓦型G钢弹实在没有什么概念，就连里头的零组件也一样认不出来，蒙面人说这是火焰王族所制造的守卫怪物，因为至今尚未完全清醒，所以它们只会盲目的来回走动而已，可是一旦与火焰王一起行动的话，那就非常危险了。另外眼罩人也嘱咐大家要保守秘密，看来此事必定大有文章。

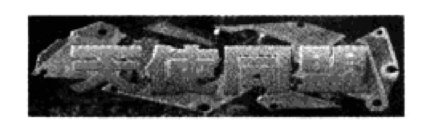


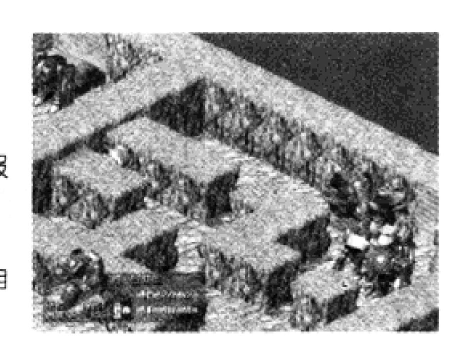
解答： 目标是桥上的沃尔夫干型G钢弹，笔者建议由中央的阶梯接近目标，这样才不会花太多的时间跟其它敌人周旋。不过玩者要注意我方进攻时的掩护工作，因为敌军会在我方部队移动的时候趁机偷袭。

第十六章 革命组织

课题： 消灭沃尔夫干型G钢弹



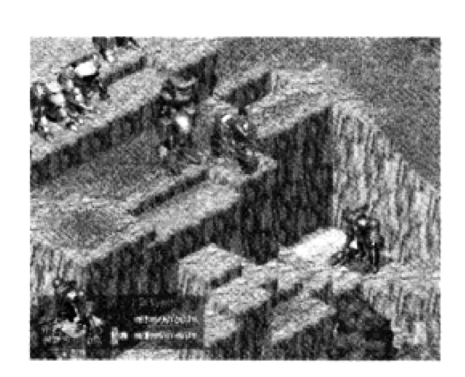




说明： 眼罩人命令大家攻占叛军在地道里的火药库，由于这个地方的规模比报告中小，所以眼罩人决定先破坏火药库后再把地道封锁起来。

解答： 由于地道的范围狭小，所以尽量不要使用攻击范围大的火炮以免伤到自己人。

第十七章　出现颤栗的超强兵器



课题： 将所有敌军消灭

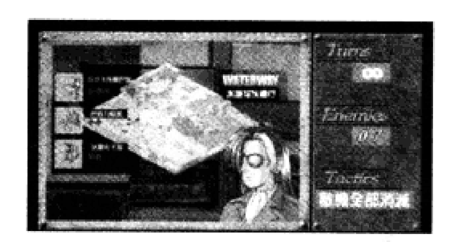
说明： 一出地道就遇上了伊瓦穆军的正规部队，这种称为类型A拉姆达的G钢弹是在极机密的情况下开发出来的，它有自主性的思考行为而且是个无人驾驶的新机型。正当这个时候蒙面人出现了，也因为她对这种新机型的了解，所以大伙儿才敢正面与它对抗。

解答： 敌方拥有攻击力强以及攻击范围大两个特色，玩者只须擅用地形并且采用各个击破的战术即可过关。

第十八章　能打倒黎明之虎吗?

课题： 敌军全部消灭

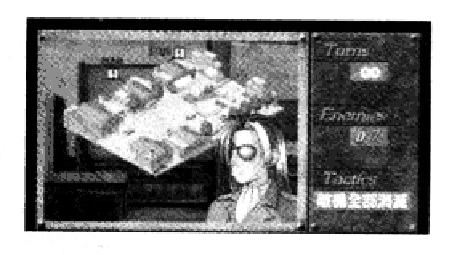
说明： 凯斯受伤的这件事的确带给大家不小的打击，因此休伯特邀请大伙儿到他家玩，其实休伯特的目的是要借机训练大家G钢弹的作战技巧。另外，在休伯特的住家，大伙儿终于知道蒙面人原来就是凯莉，在未来的日子里，凯莉将会取代凯斯陪同大家一起作战。



解答： 先消灭池子里的两架巴西里斯克型G钢弹以降低敌军的炮火强度，另外别跟沃尔夫干型G钢弹太过接近，因为它的手臂攻击会造成己方机体损失250以上的HP。

第十九章　史可基的野心

课题： 敌机全部消灭



说明： 上次逃走的神秘男子叫做史可基，他是艾鲁特兰德家族的叛徒。为了夺取艾鲁特兰德家族的实权，史可基和卡贝尔达成协议，以相互的合作来换取各自所需要的利益。

解答： 玩者可先占领地图中央的一处屋顶作攻击炮台，然后引诱敌机前来再予以歼灭。

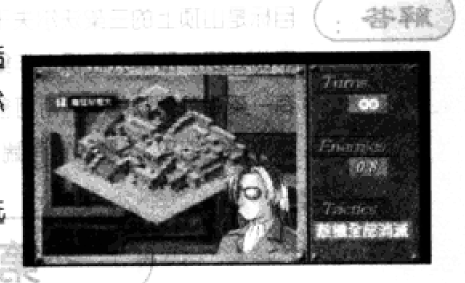




第二十章　野心家的计划

课题： 敌机全部消灭

说明： 凯路的妹妹洁西卡长年卧病在床，此番任务又造成她的情况变坏，幸亏海兹适时地救了洁西卡。虽然海兹是洁西卡的救命恩人，可是凯路对于海兹的突然出现还是满腹狐疑。



解答： 重点仍然是放在沃尔夫干型 G 钢弹的手臂攻击（威力实在太大了！），善用远距离的火炮攻击方是上策。

第二十一章　篡位行动展开

课题： 敌机全部消灭

说明： 欧尔森上校质问眼罩人为什么让机甲科的学员担任纪念典礼的守卫工作，因为他已经调阅过相关的数据并且认为这些人的背景并不合适，但是眼罩人仍然坚持己见，完全对欧尔森上校的质问置之不理。



解答： 本回合要进攻艾鲁特兰德家族的巢穴，放心！头目已经逃走了，所以玩者不会遇到 HP 特强的 0大魔王 1。另外，由于本次任务的类型属于由下往上的仰攻模式，所以在进攻上会比较辛苦点，要不然也可采用守株待兔的战术。

第二十二章　奇 袭 作 战

课题： 敌机全部消灭

说明： 眼罩人告诉西尔巴，军方内部有人在策动武装政变。从种种的迹象来看，预计会在胜战纪念典礼上执行，而眼罩人最大的困难处就是无法掌握政变者的确切实力，所以眼罩人希望西尔巴和全体机甲科学员能够帮助他共同抵抗政变者的野心。

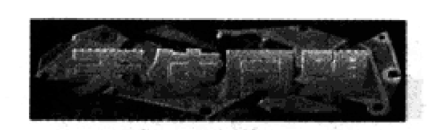


解答： 本战的目标是占领敌军的通信中心，虽然属室内作战，但是玩者的机体只可以攀登到墙上（登墙处在地图左边的一辆废弃卡车上），因为建筑物的顶部无法承受 G 钢弹的重量。其次，如果能够控制建筑物入口的话，那敌人就没办法还击了。记得一点，游戏者只有十回合的时间完成任务，所以笔者的建议是……多准备一些维修器材吧！

第二十三章　远征——到约定地点

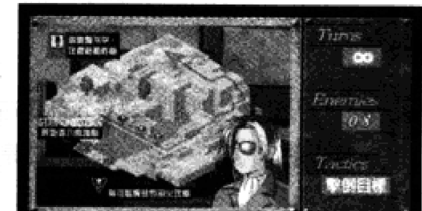
课题： 击倒目标





说明：伊莎贝拉向卡贝尔报告说巨型炮塔的战力已经恢复90%了，原来卡贝尔的秘密武器就是传说中令人震愕的"巨型炮塔炮台"。这个时候欧尔森上校突然闯进来，因为他已经知道卡贝尔正在计划武装叛变的事，卡贝尔怕事迹败露，于是将欧尔森上校监禁起来。

解答：目标是山顶上的三架沃尔夫干型G钢弹，所以玩者必须要经过一段崎岖不平的道路。敌军会在桥上作集中攻击，因此最好不要集体行动，在桥的对侧有一架海兹驾驶的A·斯可普型G钢弹，对抗它时要迅速包围并且以密集炮火将之消灭，不要让它有喘息的机会来恢复HP。

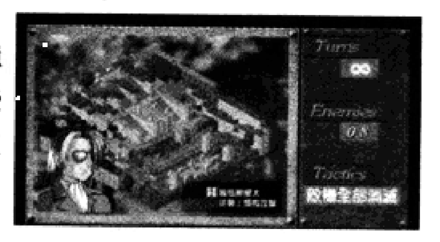


第二十四章　巨人的圣地

课题：敌机全部消灭

说明：艾利非殿下同样是卡贝尔的阶下囚，眼见卡贝尔一步步地吞噬伊瓦穆帝国，艾利非虽然心有不甘心但却也无可奈何。卡贝尔劝告艾利非不要轻举妄动，因为他的目标可不单只是伊瓦穆帝国而已……。

解答：本回合的战斗地点是在湘塔遗迹，此处早已被密林包围，是个巨大的都市遗迹。由于这里的守卫兵力较分散，玩者可以采用各个击破的战术。此外，这些机械人因为无人驾驶，所以感觉上有点笨。话虽如此，玩者最好还是把炮火集中，不然它们会不断恢复HP！



第二十五章　枪声下的安魂曲

课题：敌机全部消灭

说明：史可基企图以艾鲁特兰德家族的名义来拓展自己的势力，所以他希望凯斯加入并且帮助他完成工作，凯斯本想趁机杀了史可基，不料却因而遭到史可基的毒手，凯斯临死前希望扬帮他保管一只音乐盒，而伤心的扬决定跟史可基决斗来替凯斯报仇。



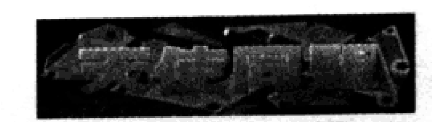
解答：目标是在地图上方由两部OOXX型G钢弹所固守的碉堡要塞，玩者必须要从碉堡的上方小路才能够上去。玩者还需注意两件事情：第一，先把来犯的追兵解决；第二，上去碉堡前要派员做火力掩护。总之，只要干掉那两部OOXX型G钢弹就可以过关了。

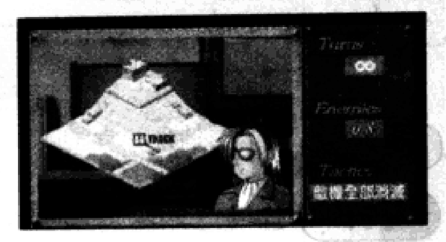
第二十六章　无可饶恕的人

课题：敌机全部消灭

说明：艾札克也知道凯斯死了，他要雷舒（那位深藏不露的邮差）找到史可基并且替凯斯报仇。

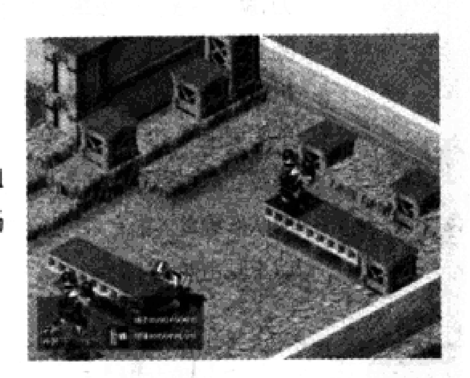






解答： 本关卡最大的麻烦是我方必须要在沙地上移动，并且采取仰攻模式接近敌军阵地。虽然沙丘上有两座长程攻击力的大卫 14 型炮台，不过以玩者现在的等级，要对付它们也实在是绰绰有余了。

第二十七章　所失去的东西



课题： 打倒教官

说明： 在休伯特处，休伯特向西尔巴、扬和爱莉述说海兹的过去以及名为守墓血族的天使使命，此时西尔巴已经知道扬要去找史可基决斗。不过他希望扬在此之前能够证明自己的实力，而证明的方法就是跟他来一场君子之争。

解答： 且战且走并适时地修复机体是本关致胜的唯一方法。

第二十八章　决　斗

课题： 敌机全部消灭

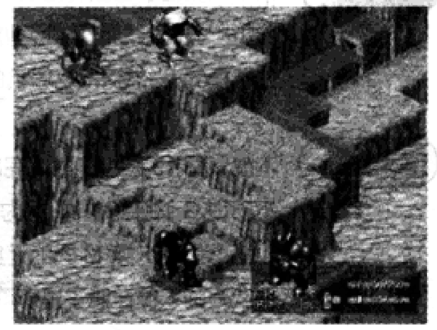
说明： 终于打败西尔巴教官了，两人依照先前的约定，教官让扬去找史可基决斗，然后他会和休伯特等待扬凯旋归来。话虽如此，西尔巴还是不免想起过去维尔纳进攻"巨型炮塔炮台"时生离死别的那一幕……。



解答： 敌手史可基驾驶一架疯狂战士型 G 钢弹，它除了有很高的 HP(HP 高达 600)之外，还会不断地修复机体！事到如今也只好采取连续攻击来消灭它了(笔者建议使用爆破弹的效果会比较好)。

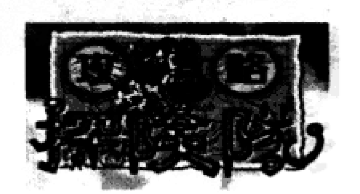
第二十九章　决　斗

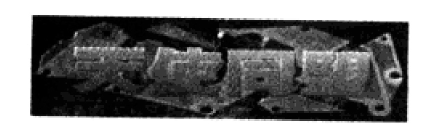
课题： 将所有敌机消灭



说明： 史可基战败之后，伊莎贝拉奉卡贝尔之命前来狙杀史可基，她已经在史可基的 G 钢弹上安放了自爆装置。史可基不愿死在伊莎贝拉手上，所以他请求扬一枪毙了他。另一方面，卡贝尔的武装政变已经开始了，爱莉来通知扬准备集合。不过在此之前，两人得先将伊莎贝拉的追兵解决才行。

解答： 由于我方只有爱莉和扬两部 G 钢弹，所以玩者最好采取由上往下的制高点战术攻击来犯的敌军。



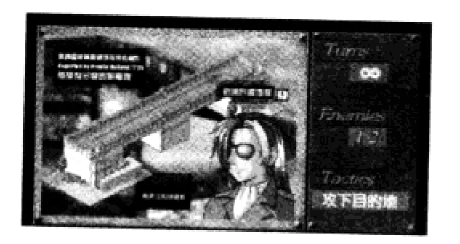


第三十章　宣　战

课题： 攻下目的地

说明： 原来纪念典礼上的武装政变只是个陷阱而已，于是眼罩人命令全体机甲科成员过桥往"巨型炮塔炮台"处集结。

解答： 本次战斗的目的主要是渡过一座桥梁到达对岸的指定地点，在此玩者必须注意下列几点：第一、该桥梁平时所使用的升降平台机能已经完全停止，玩者必须另外从旁边的坡道向上推进。第二、此处地形狭隘，为了避免遭受到夹击，折损战力，就一定要预防敌军的大范围炮击。如果进入敌方射程时队形太过密集，就可能造成影响战局的危险。第三、敌军进行防卫的守备部队是以托尔巴型 G 钢弹为主的游击部队，其中还有负责修复机体的整备部队。第四、消灭整备部队的克罗姆托尔巴型 G 钢弹之后，敌方的防御能力就会折损大半，玩者一定要及早将它们摧毁。第五、战斗的目标是要到达对岸为目的地，能在敌方射程之外平安通过为宜，尽量避免与敌军部队作缠斗。第六、凯路和顿巴在作战前会被派遣到负责诱敌的别动队，所以本回合他们不会出现。

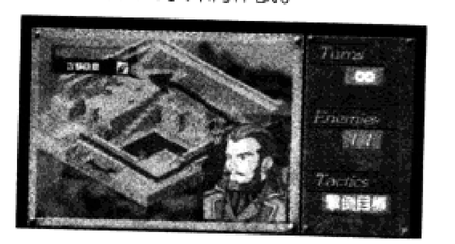


第三十一章　音乐盒的音乐再度旋绕

课题： 击倒目标

说明： 院长索德来探望大家，此时眼罩人向索德道歉，但索德认为这是环境的需要所以不以为意，接着眼罩人继续向大家说明，活跃狮子奥斯汀是潜伏在敌方的政府特派员，在进攻"巨型炮塔炮台"的时候他将会和大家并肩作战。

解答： 本战的计划是和活跃狮子奥斯汀会合，并且引诱出敌方的埋伏武力以确保援军前进路线的畅通，玩者除了要小心散布在地图上的几座大卫 14 型炮台以外，不要忘了在地图北方和水塘边的几部 OOXX 型 G 钢弹，因为要击倒它们之后才能够过关喔！



第三十二章　魔王之城

课题： 敌机全部消灭

说明： 眼罩人和西尔巴顺利地攻下敌军的指挥中心，卡贝尔闻讯只好撤退。艾利非殿下在获救之后非常高兴，他要眼罩人和西尔巴马上策划进攻"巨型炮塔炮台"，而炮台的破解方法就是要攻进正下方的死角，以潜入机械室的内部来改变它的信号模式，当然这部信号机的制作就得交给裴兹老爹了。

解答： 本战只有 15 回合的时间完成任务，所以玩者首先要做的工作是将可伦托尔巴型 G 钢弹解决掉，因为它会帮助 OOXX 型 G 钢弹恢复 HP。这时候可以考虑使用 F 或 M 式的近身攻击模式来加快敌机摧毁的速度，另外不要让我方的人员在池子里徘徊，因为这样很容易成为敌方炮火的众矢之的。







第三十三章 魔王之城

课题： 击倒目标

说明： "巨型炮塔炮台"终于毁灭了，但是卡贝尔的余党仍然在作顽强的抵抗，现在卡贝尔只能期望他的秘密武器，也就是传说中的"守卫怪物破坏王"来替他挽回颓势了。

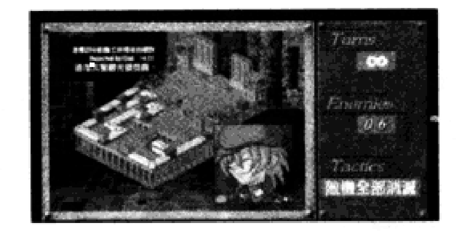
解答： 攻击目标是地图中央的三架沙兹多瓦型G钢弹，但玩者仍然不能忽略其它机型的攻击能力，像拉西亚兹型G钢弹的移动性和破坏力就相当强悍，但是它的HP却只有120而已，可以考虑在任务初期先解决它们。至于不太移动的塔玛斯型G钢弹，由于它的射击范围广而且HP又大，所以笔者建议不要浪费时间在它身上，集中火力进攻沙兹多瓦型G钢弹方是上策。



第三十四章 古代的守护者

课题： 敌机全部消灭

说明： 虽然解决了这些怪物，可是前路却封闭了，于是休伯特带着大家出去，而他要留下来处理他和海兹之间的恩怨。



解答： 地图上有两种机型的古代守护者，金色的红色守护者擅长使用刺枪，而银色的白色守护者有着十分敏捷的弹击能力。玩者要尽快地登上钢管，才不会让敌人从头上攻击。

第三十五章 这誓言究竟为了谁

课题： 击倒目标

说明： 终于要面对最强的"守卫怪物破坏王"了，由于卡贝尔的过度改装，"守卫怪物"已经完全不受控制，再加上凯路和顿巴不能参与战斗，作战过程的艰辛是可想而知的。

解答： 本回合的目标是要击倒"守卫怪物破坏王"，笔者建议先将地图中央的四架永远的随从解决掉，这样才能确保在进攻破坏王时不会受到不必要的干扰。由于破坏王的射击范围特广，所以不要让我方机体过分集中，要分散成四边进行攻击。记得一点，破坏王的HP是999，所以啦！耐着性子好好解决它吧！



毕　业

卡贝尔已经走投无路了，眼看着自己精心的计划毁于一旦，而他也只能选择跃下基地中无底的深渊来做最后的诠释。事情终于告一段落，而这些少年英雄们当然以接受皇帝颁发的勋章来为这个故事划上休止符。







◎撰文/叶 文 明



第一篇 重点提示

在开始这个游戏之前，笔者有些个人心得可以提供给各位玩家参考：

一、游戏最大的特点就是单位会随着经验值的增加，而提升自己的等级。而且大部分的关卡都没有限定过关时间，如果状况可以的话，最好在即将完成任务之时，留下敌方几座不会生产也不会反击的建筑物（如发电厂之类），好让新出现的兵器用来练功（攻击到HP变成红色线条的时候，计算机就会自行修理，等修理完了继续打）不必替对方担心修理费的问题，笔者还未看见过计算机没钱的状况）。

二、这个游戏的地形效果相当明显，兵器在爬坡时会速度减慢和瞄准失灵，下坡时则会加速；站在高地上时，不只是视野范围会提升，瞄准率也会大幅增加！所以如非必要最好不要在敌军的兵器前爬坡，不然损伤会很惨重。

三、进入任务前都有情报提供，有些是敌军新兵器的能力介绍，也有些是过关提示，但是大部分是关卡地图。虽然某些情报相当有用，但是需要花钱才能买得到，所以请尽量多存点钱再过关，这样可以在进入下一关时省下一些摸索的时间。

四、大部分的建筑物在不同的关卡，可以拥有不同的等级上限，而且当玩家花钱将之升级后，或多或少都会有新能力出现。一般而言，生产用的建筑是第一优先升级的（这样才有强力的新兵种可以用），但如果生产用的建筑升级完毕的话，其它的不妨也升一升级，会有意外的发现唷！

五、由于两种族的基本环境不一，所以兵器的基本设定也不尽相同，人类的兵器移动速度较慢，但是整体的均衡性也比较好，空军中唯一可以对目标作集中攻击的，就是人类的战斗直升机。而异形的兵器优势在于攻击范围大，而且有着各种奇怪的特性（比如说可以冻结对方的单位），但是其缺点在于夜间的一切动作性都会变得很差，所以选择异形进行任务时，要特别严防人类的黑夜大进击。

六、在剧情任务中，敌军单位的最高等级，是随着我军投入战场的单位最高等级而调整的（我方只要有一个15级的单位，敌军就有一群17级的单位在等待）！所以尽量练的平均一点，而不要让某一单位有太高的等级，这样会导致其它单位的伤亡率提高。



第二篇 人类的逆袭

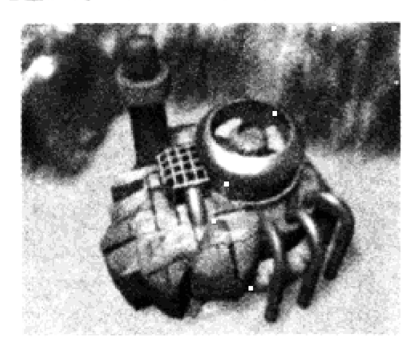
第一关 过关条件 收集30000单位的生存种子

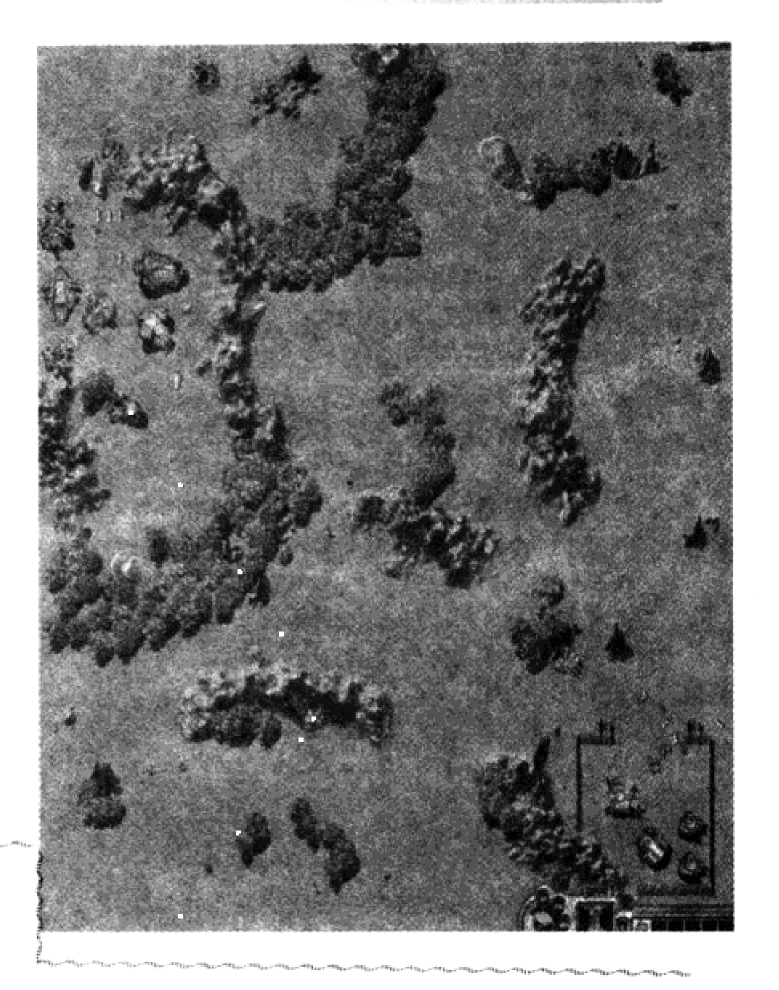
可投入关卡之单位数：陆军10

●无言的宣战

过关提示：

基本上来说，这是一个相当基本的练习关，可以熟悉一下建筑物的升级方式。关卡一开始所给的兵力自保有余，不过本关最大的陷阱也即在此。虽说地图上有三个矿物提炼口，但是只有敌方正在开采的那一个可以完成过关条件！所以最好让我军以最快速度到达，然后将敌方采矿车击毁或赶走，接下来只要慢慢的完成过关条件即可。



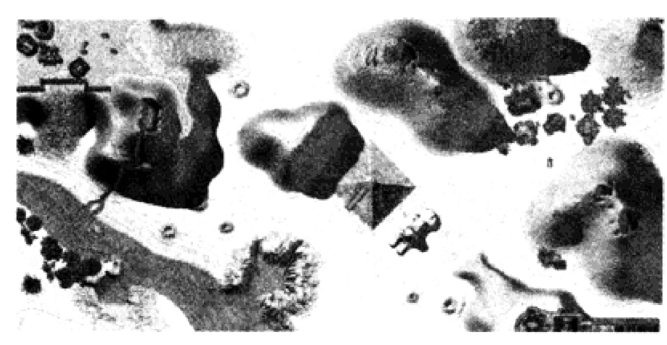


第二关 过关条件 建立三座S级的发电厂

可投入关卡之单位数：陆军10

●绿洲

过关提示：



这关的基地地形相当适合防守，但是敌军也相对的变强了。基地南方有一个矿物提炼口，但是其存量不足以达到过关条件，笔者建议拿它来加强军势，等到集结一些兵力后，直冲战场右上方拆掉敌军生产基地，然后将其矿区占领，接着就等着过关吧！

PS：如果觉得刚开始采集速度太慢的玩家，不妨把门口交给机械炮台来看守，然后将南方的围墙卖掉，让矿车由此进出，并将部队调到旁边巷口把风。





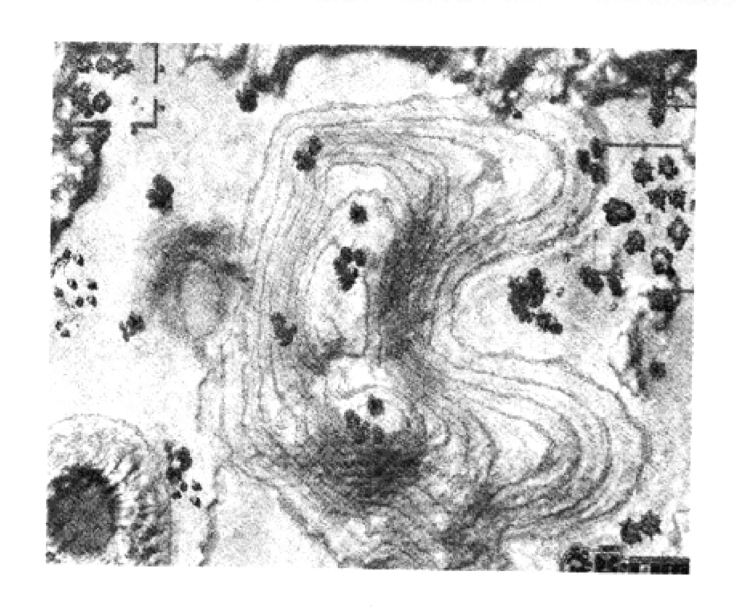
第三关 过关条件 消灭所有敌军。救出或销毁我方被俘之基地车

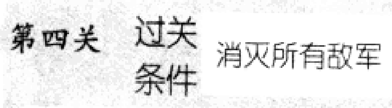
可投入关卡之单位数：陆军15

●失去的母亲

过关提示：

由于我方本关没有基地，所以一切只能以现有的规模来生产，而更可怕的是：如果没有救出基地车的话，我方连提炼场都没有（玩家必须在耗尽资源以前，将基地车救回来、或跟敌人一起销毁……）。这关若采取正面攻击将会付出相当大的代价，虽然敌军基地与基地车在地图的东北角落，但是在东南角落却有敌方的发电厂，如果先从这边下手的话，过关的机率应该会比较大。





第四关 过关条件 消灭所有敌军

可投入关卡之单位数：陆军3

●为那些生存者

过关提示：

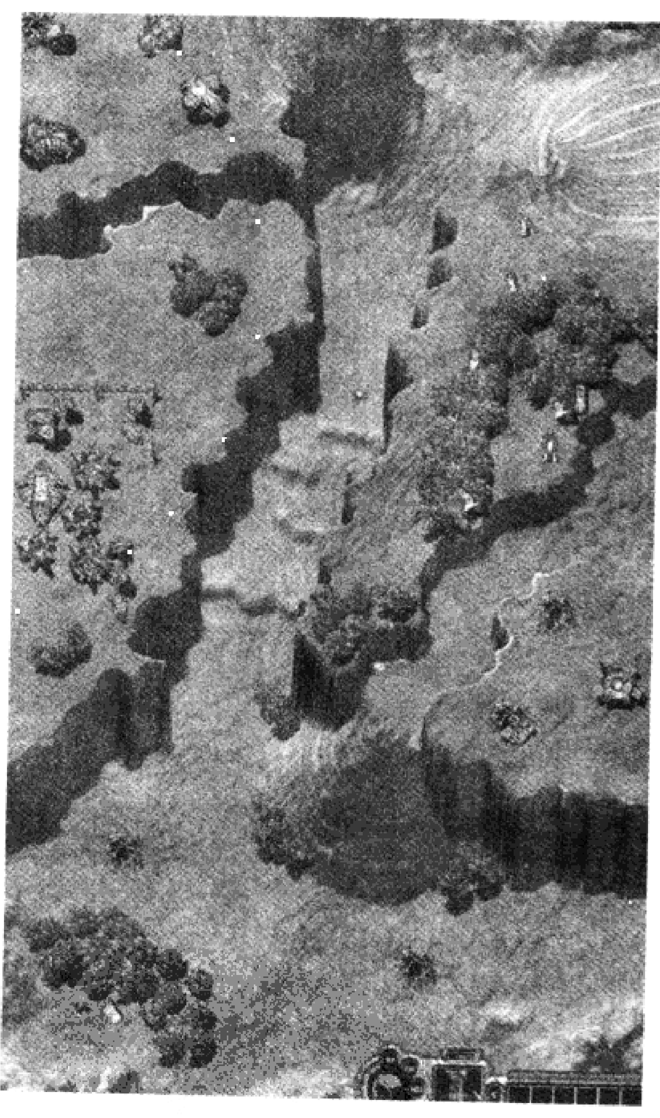
这应该是玩家们第一个碰上的难关，笔者就稍微罗嗦一点，分在四个步骤说明一下：

一、先将运输直升机旁边的三部对空坦克击毁，不然直升机一起飞就完了！

二、将基地车带出来开始建设，并用直升机将两个渗透兵送到右边高地，好将提炼场和采矿车占领回来。

三、准备一些炮灰引开山坡上炮台的注意，趁机将等级高的部队送上去攻占此地（包含前面关卡带进来的那三个）。

四、用直升机送部队到西方孤立的高地上（东北角比较安全，但还是要等到敌军没有注意的时候）。四个步骤中，应该以第三步骤为最难，但是另外必须特别注意的是：这一关的直升机就只有一台，当它被摧毁时任务也随之失败！





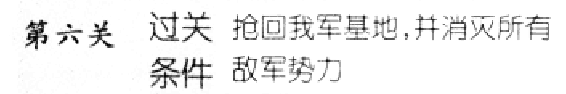
第五关 过关条件 抢回我军基地，并摧毁所有敌军

可投入关卡之单位数：陆军 30

●死亡飞行

过关提示：

这关必须特别注意的是，在基地旁边的海峡，有一艘敌军的巡洋舰，攻击力强且范围相当远，最好先想办法将其击沉（可用诱敌战术）。我方本身配有一艘运输舰，而且也是唯一的一艘，由于必须靠它才能将部队运过海峡，所以请好好保护。敌军基地在战场的东北方，以我方现在的陆军力量来说，应该是蛮好解决的，但我方海军等级很明显的不如对方，所以，请努力的操练吧！

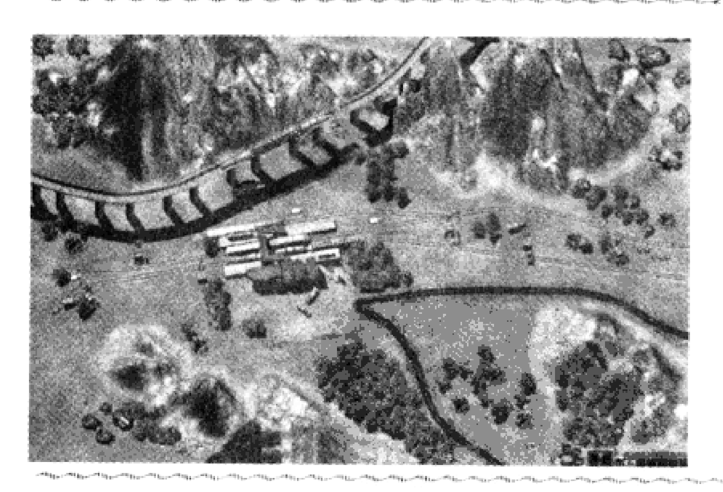

第六关 过关条件 抢回我军基地，并消灭所有敌军势力

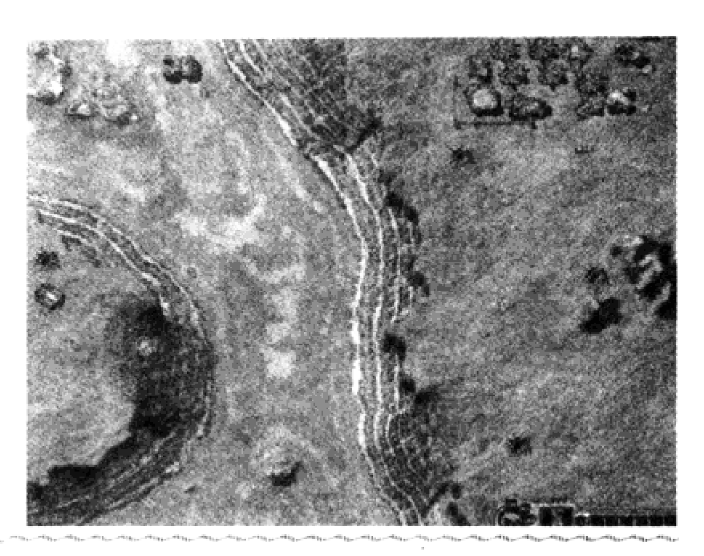
可投入关卡之单位数：陆军 20；空军 5

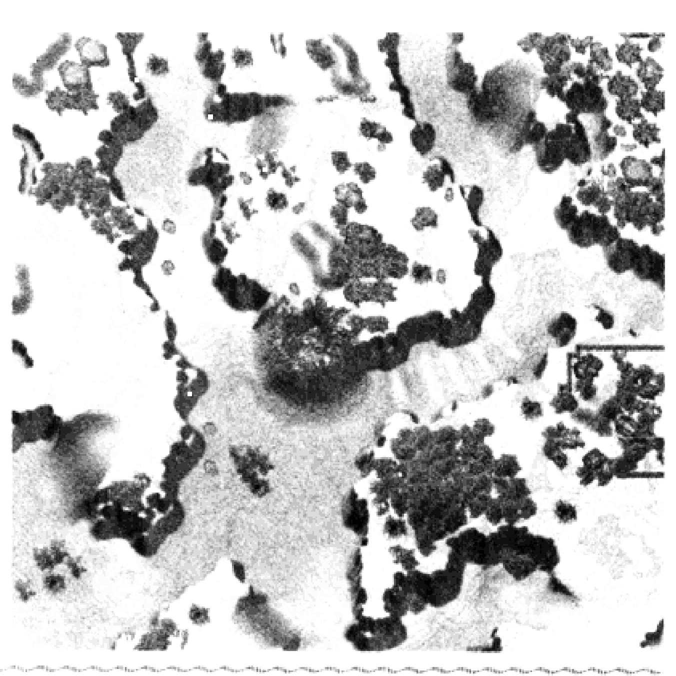
●为保守秘密而牺牲

过关提示：

进入关卡时，我方基地已遭受攻击了！地点是在东北方（进入关卡前的第三级情报有地图），部队最好快点赶到，能救多少就是多少。这关必须特别注意的是敌军的轰炸机，往往一来就是一群，所以防空部队最好布置一些在基地旁，已免不明不白的就被炸掉了。另外，敌军基地分布在三个高地上，如果可以的话，最好从西北方的空军基地开始拆。







第七关 过关条件 完全消灭外星兵团

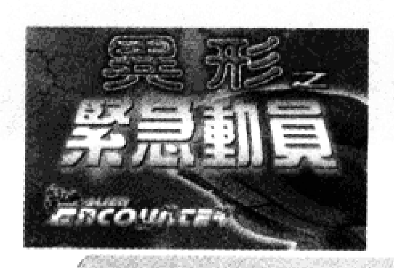
可投入关卡之单位数：陆军 30；空军 7

●他们不懂合作的意义

过关提示：

这关的敌军部队多得有点可怕，而且大部分都集结在战场的东北角。不过在战场的西北角（被水围住的那个区域），也有敌军的建筑物在里面，记得派空军前往摧毁，不然任务是无法结束的。





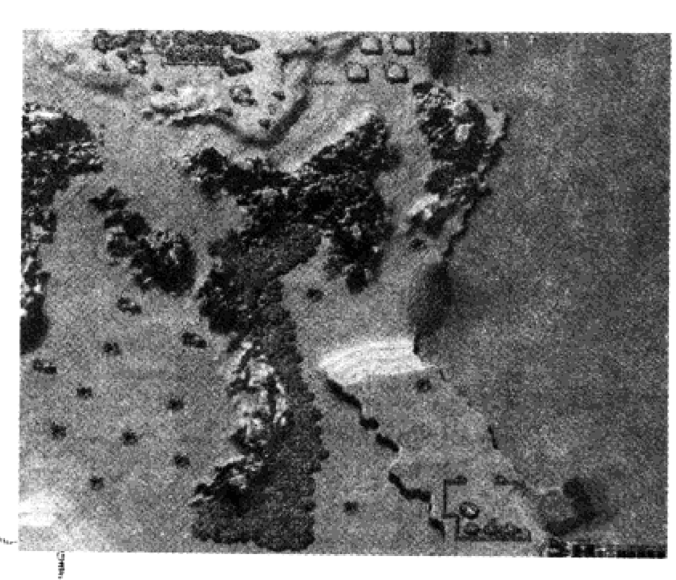
第八关 过关条件 消灭所有的敌军

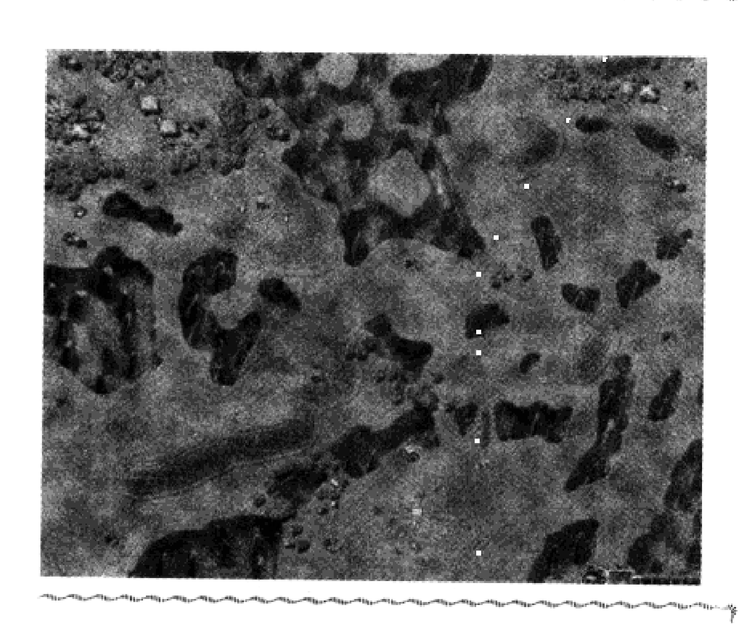
可投入关卡之单位数:陆军 35; 海军 3; 空军 6

●真正的战略家

过关提示:

这关比较麻烦的事情只有一件，那就是敌方的海军同时拥有潜水艇和巡洋舰，而且等级都蛮高的！如果前面没有操练的话，大概就只能用人海战术了。至于敌军的陆上部队，对玩家们应该没有很大的威胁才对。





第九关 过关条件 终结所有的敌军

可投入关卡之单位数:陆军 30; 空军 3

●看地在说话

过关提示:

看过十六座炮台无间隔的排在一起过吗？这关就能看到了！敌军拥有两座基地，分别在东、西北角，而先前提到的十六座炮台是在东北角的基地，所以建议玩者先拆掉西北方的基地和消灭敌空军。如此一来可避免我方的远程兵器在对付炮台时，会同时受到空军和近程兵器两面夹攻。

第十关 过关条件 歼灭所有的敌军

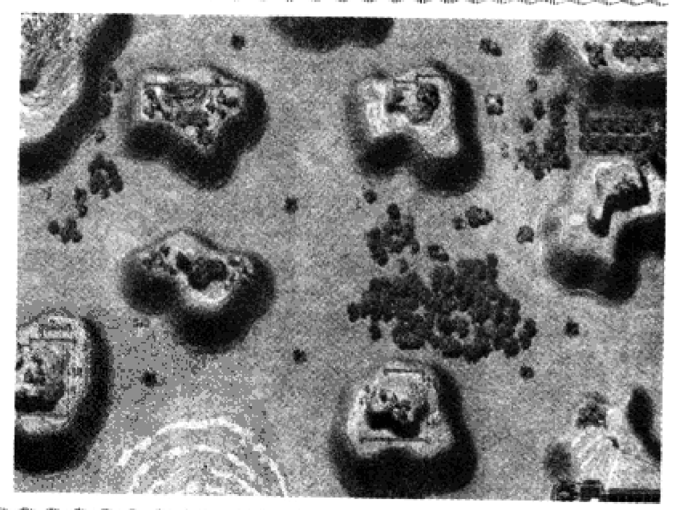
可投入关卡之单位数:陆军 30; 空军 5

●忘却死亡之谷

过关提示:

这是相当困难的一关，敌军的基地四周都是防御炮台，而且更麻烦的是:全部都建立在高地上，如果不能让远程兵器来配合空军攻击的话，大败的可能性是很高的。

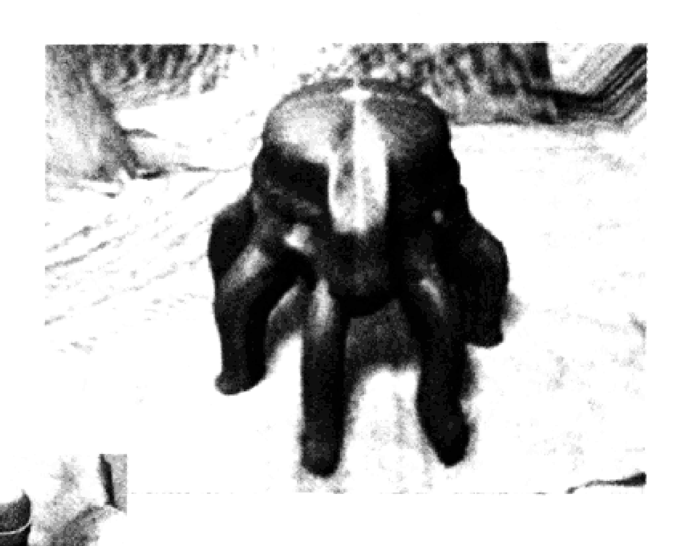
PS:激光炮塔虽然耗电，但是其射程范围大，用它来防守基地是个不错的选择。





第十一关 过关条件 敌全灭

可投入关卡之单位数：陆军 50；空军 10；海军 10



●克罗帝之夜

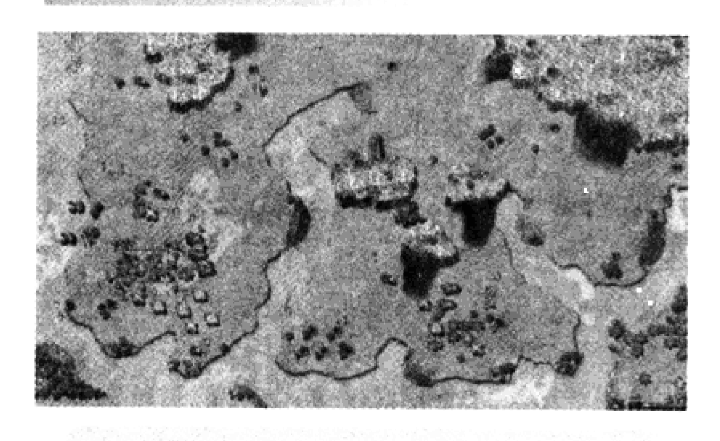
过关提示：

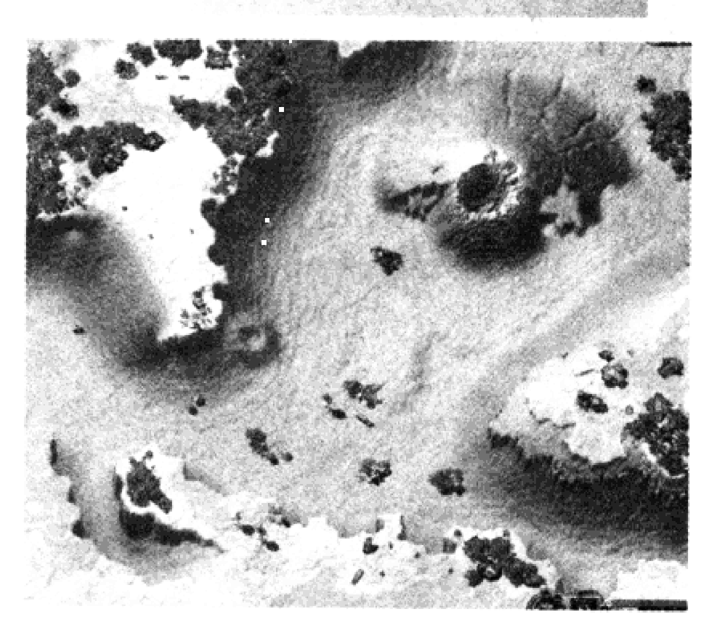
这是人类的最后一个任务，由于可投入的单位数相当的多，所以不必节省，将所有老兵全都派出去吧！请特别留意，刚开始的地点在东北方，但是海军被部署在西北方，小心稀里糊涂的被敌军给歼灭了。这关敌军的势力不算太强，但有两点需要注意：

一、海中不只有巡洋舰，还有大约十艘 29 级的潜水艇，记得将它们找出来解决掉。

二、战场最南方的两个小岛上也有敌军，记得将它们收拾掉。

第三篇 异形的野望





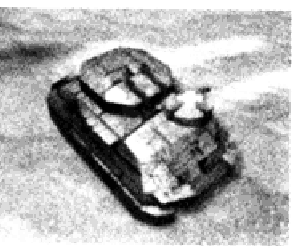
第一关 过关条件 消灭人类势力

可投入关卡之单位数：

●末日倒数 988

过关提示：

战场上有两座人类基地，分别在战场的南方和西北角，而我军在这关却只有步兵可供运用。要减少伤亡的话，一方面得回避机械炮塔的火力交叉线，另一方面还要集中火力。此外，要生产较多的步兵的话，原本在基地旁的资源可能不够，基地的北方还有一座矿坑，记得先占领！







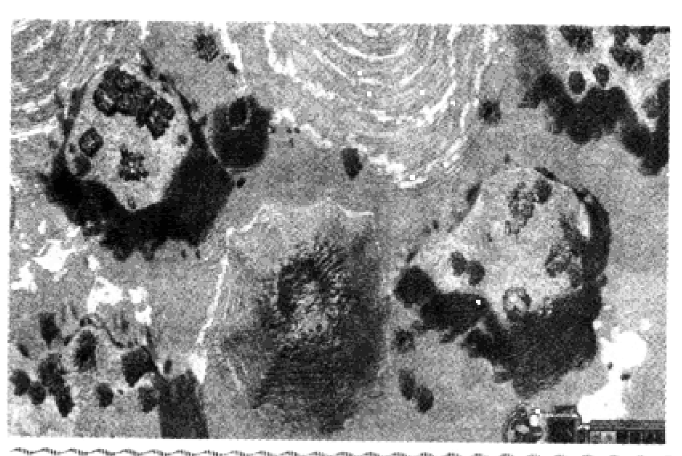
第二关 过关条件 消灭人类势力

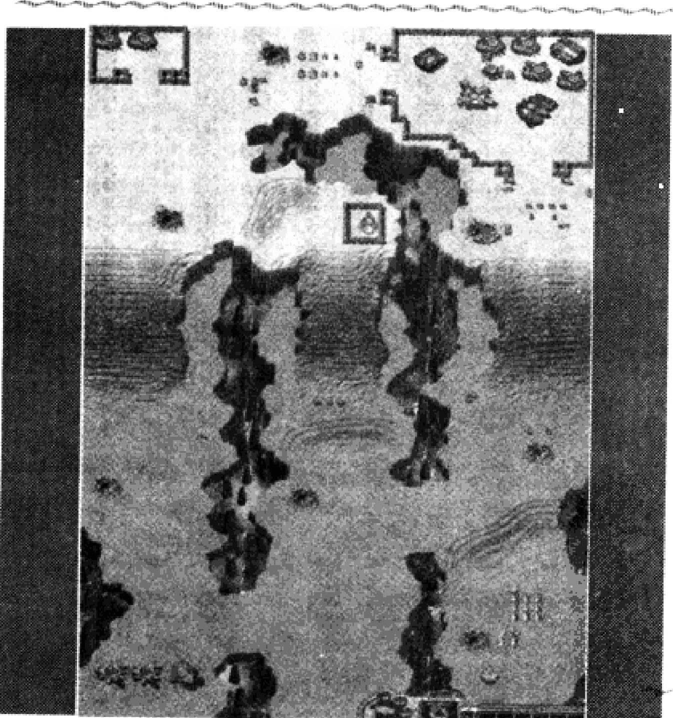
可投入关卡之单位数:陆军 10

●末日倒数 968

过关提示:

这关打的是巷战，敌方用的防御兵器是将两门机械炮塔建在一起，利用其快速连射来守门。不过，我方的配置的部队也够多，况且还有坦克可以生产，将部队集合起来作集中攻击，这关不会太困难。







第三关 过关条件 消灭人类势力

可投入关卡之单位数:陆军 10

●末日倒数885

过关提示:

人类的基地在于西北方的高地上，而矿区却位于战场的东北角。由于本关的地形都是山坡地，严重地影响着兵器的移动速度，请尽量避免在敌人炮火前上坡。

第四关 过关条件 找回被监禁的基地车，然后消灭所有的人类势力

可投入关卡之单位数:陆军 10

●末日倒数829

过关提示:

基地车被监禁的位置就在开始处的左上方（看到地面的大裂缝时，沿着左边走），将周围的墙打破即可带走。这关的敌势并不强，但我方的冷凝怪初次登场，记得多“练”个几只备用。另外，要提防敌军的自爆车，其威力可是和我们在运用时的等级差很多!



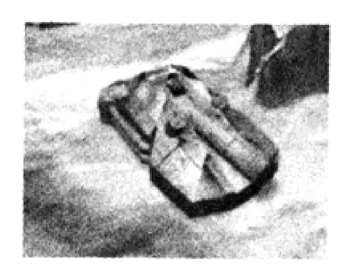
第五关 过关条件　消灭所有人类势力

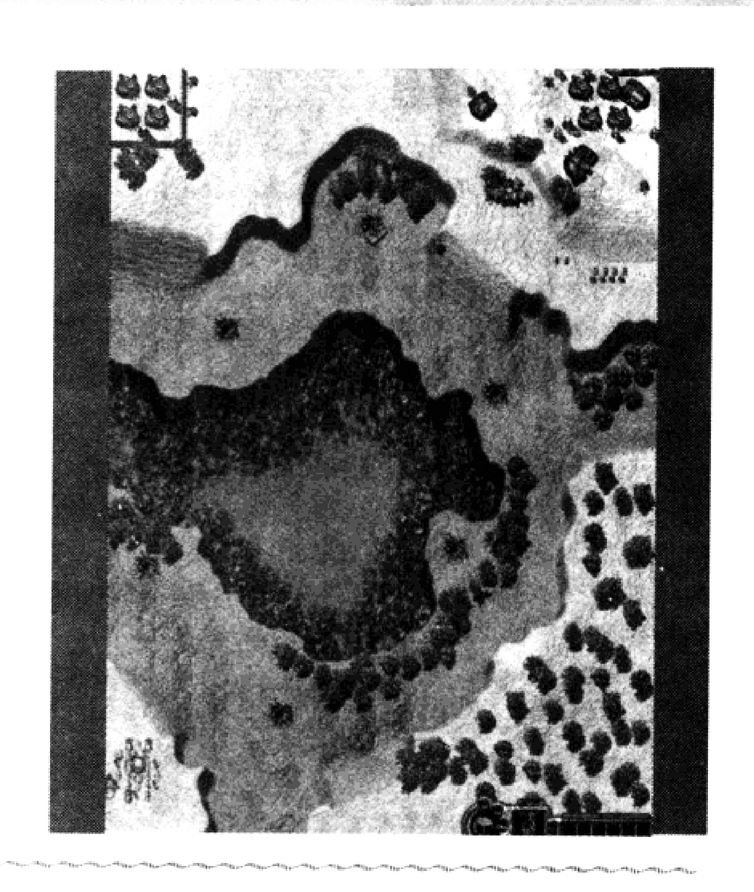
可投入关卡之单位数：陆军 30

●末日倒数 748

过关提示：

这是相当麻烦的一关，大约有六门激光炮台隐藏在四处的树阴下，再加上自爆车的冲刺，即使有维修车在旁边，恐怕也会有不少损失。敌军最大的电源供应场在战场的西北角，只有两门激光炮塔和四门机械炮塔防守。但是我军要到达此处必须由东南方绕过来才行，此处一拆，敌军会有短暂的电源不足现象，趁此时赶快到东北角把敌人的基地给拆了吧！





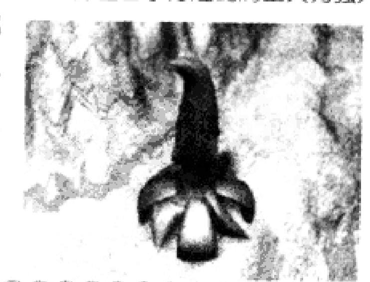
第六关 过关条件　消灭所有人类势力

可投入关卡之单位数：陆军 30

●末日倒数 627

过关提示：

这关的任务虽然有点像人类的第四关，不过状况不太一样。我军必须先派部队向南走（记得先将半毁状态的基地修好），一方面扫除这块孤地上的敌军，一方面救回我军的运输机。和人类第四关同样的情况，运输机旁边都是对空用的兵器，请先将之消灭再移动。敌军的主要基地在西北角，但由于旁边的防空火力强大且范围相当广泛。空军的部属是在战场的东北角，所以建议先从这里扫荡起，等到这边清除完毕，再沿着悬崖往西方前进。







第七关 过关条件 敌全灭

可投入关卡之单位数：陆军 35

●末日倒数 553

过关提示：

这关开始我方的海军正式进入量产，不过由于水域太小，主力可以不必放在这里(因为水域太小，敌军的自爆车可以直接由岸上冲撞)。这关地图分成两个陆地，要越过水域必须要靠空中运输机，要过去之前，记得要先将我方陆地内的敌人消灭掉。另外，由于敌方本关的防空炮车遍布全地，通过对岸后，运输机不要太深入，不然会立刻消失！





第八关 过关条件 保护基地车，并消灭所有敌军

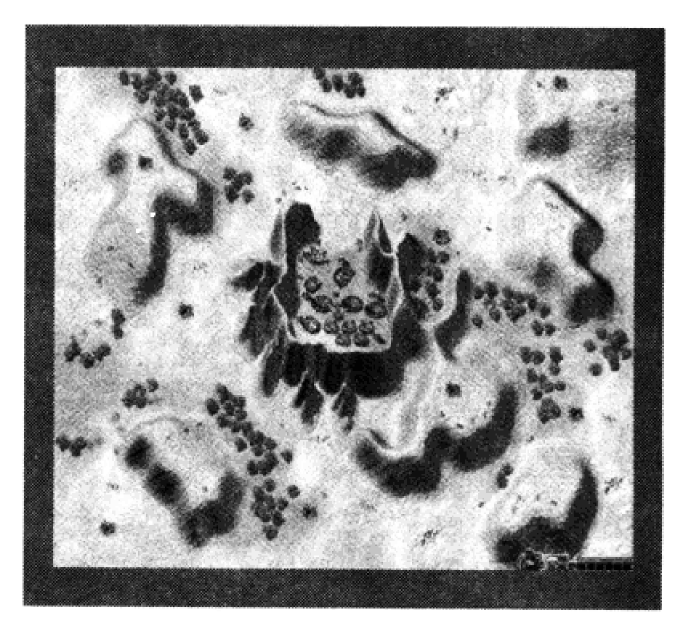
可投入关卡之单位数：陆军 30；空军 5

●末日倒数 416

过关提示：

在此任务中，请各位玩家做好重玩的心理准备，因为这关的难度稍微离谱了点！一开始就是苦战，我方正被大批敌军包围，而且要特别注意，基地车一开始就会转弯往后跑，而敌军的远程炮车却在后方等它，基地车被毁就不用玩了(关键在于：基地车还没转弯往后跑之前，就下指令给它到队伍的中间去)！挡过第一波攻势之后，赶快先将基地建立起来。





这关敌军的兵器大多是远程型的，所以我军的防守技能和抢修速度变得相当重要，另外，敌军基地就在中央盆地里，加油吧(祝好运)！



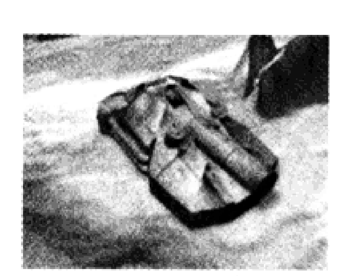
第九关 过关条件 完全占领X形地区

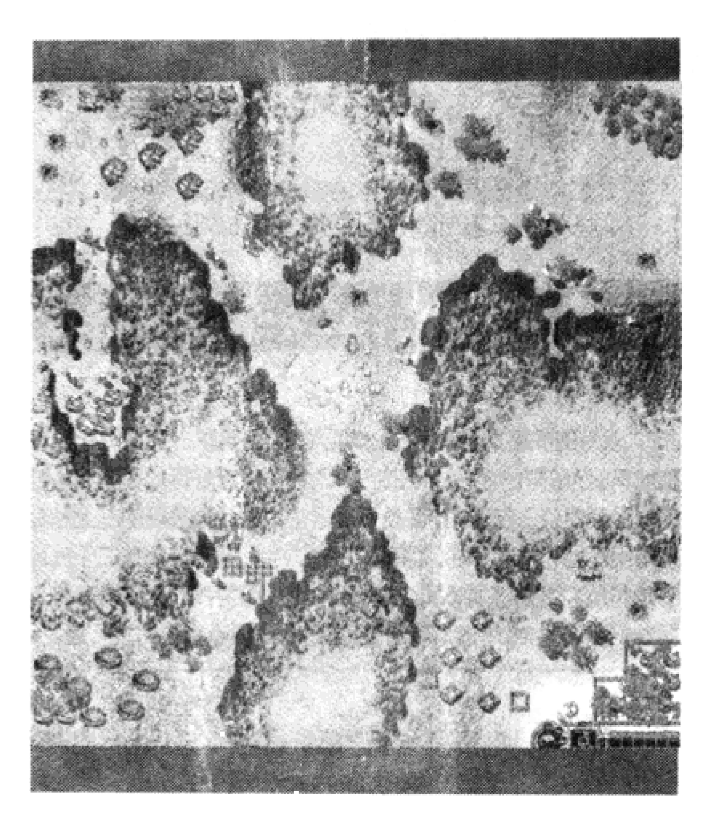
可投入关卡之单位数:陆军 30;空军 3

●末日倒数 315

过关提示:

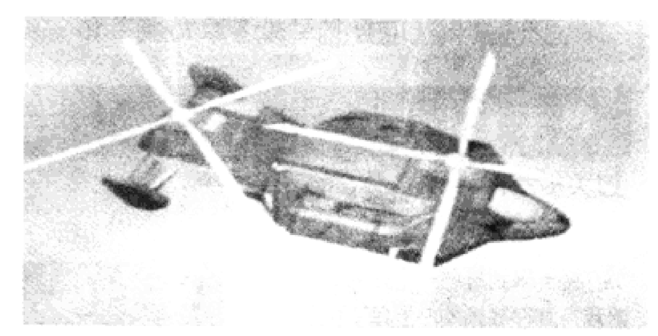
这关的地形刚好是一个大形，南方的两个角落和西北角都已有敌军的基地，挡住敌人的攻势后，就开始往右上方蔓延势力。这关最讨厌的是敌人的空军，所以基地建立之后，除了制造部队外，还要记得赶快建立防空网。接着就是往外发展了，敌军的分布大致如下：基地和兵工厂在西北角，军营在东南角，这两边有较多的发电厂，机场集中在西南角。要先攻击哪一边？玩家可以自行决定。





第十关 过关条件 歼灭所有的敌军

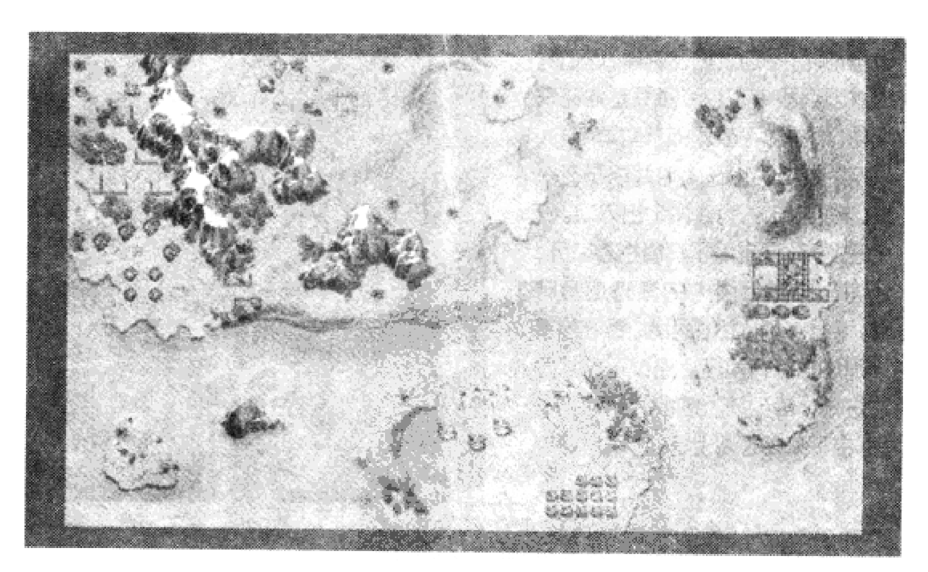
可投入关卡之单位数:陆军 20;空军 3



●末日倒数 232

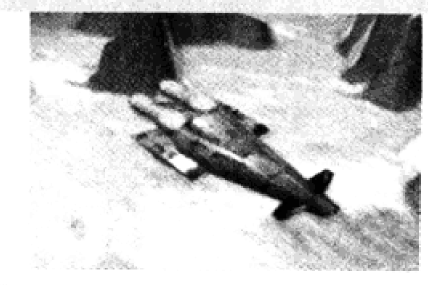
过关提示:

这一关约有六成的战场是海域，所以海战是重头戏，但是不需要一开始就急着建立海军；因为在这个大陆地上，除了我军的基地，敌军的基地也在此（而且只隔着一道山脉）。建议玩家先加强陆军力量，绕过山脉将敌军基地消灭掉，然后再往海面发展。由于我军的海军才正式量产不久，所以等级都相当的低，最好是配合空军一起攻击较为有效。另外，敌军的主要发电区在南方岛上，但是海面戒备较严，机场和特殊攻击用的建筑物则是在东方岛上，玩家不妨由此处先下手。









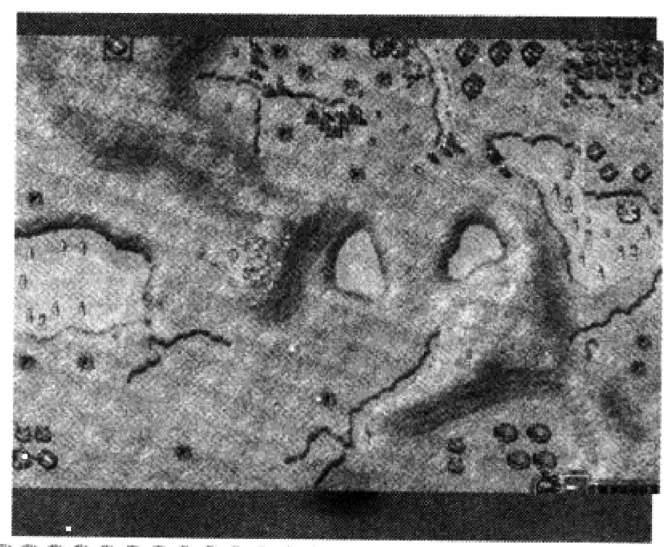
第十一关 过关条件 敌全灭

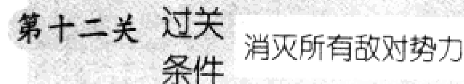
可投入关卡之单位数:陆军 35; 空军 5; 海军 10

●末日倒数 131

过关提示:

双方的战略兵器都已经出现了！虽然我军一开始就有两部基地车，但敌军已经在战场的四个角落都建立好基地了。最危险的战略兵器位于左下角，而右下角是空军基地。战场的左上角有一备用基地和护卫炮台，而敌军的主力生产单位，则是在于战场的东北角。这关必须特别注意的是晚上，因为敌人喜欢趁着晚上视线不良之时，大举进攻我方基地，所以照明设备记得要多建。





第十二关 过关条件 消灭所有敌对势力

可投入关卡之单位数:陆军 50; 空军 10; 海军 10

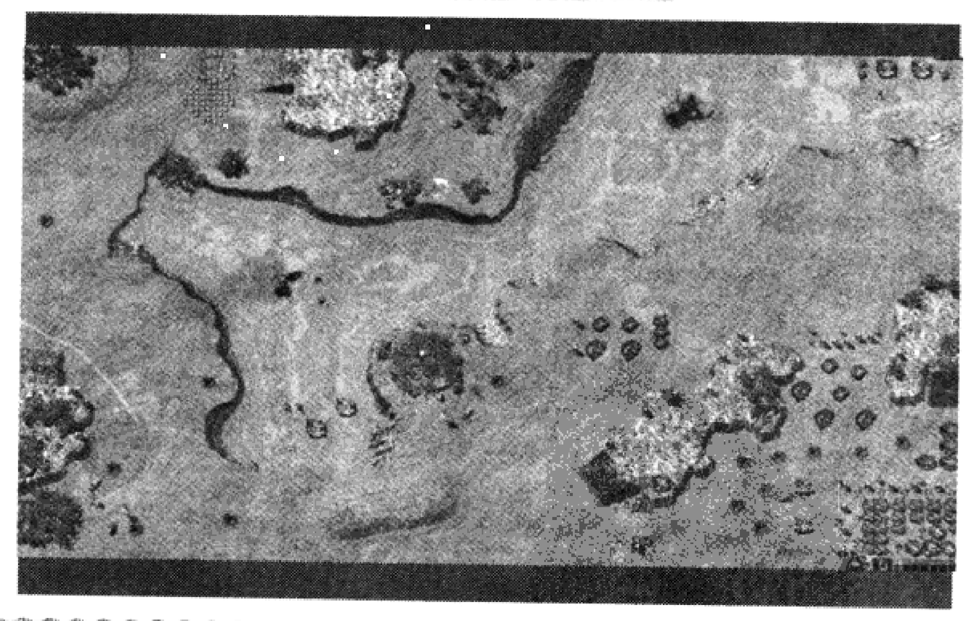
●末日倒数 21

过关提示:



可牺牲几艘潜水艇，先冲过去将位置查出，再集中空军的力量将基地毁掉，最后慢慢的扫荡余孽即可。

终于来到最后一个任务，一开始我方就在战场的左上角。由于旁边的敌基地相当弱小，可以一边建设基地时，一边就把它拆掉，这边暂时就没有敌人了！敌海军基地在东北角，而主力在战场的东南角(最大规模的发电厂也在此地)，这是在一片山谷中，山谷有着两个出入口。一个在北方，但是除了有墙挡着之外，还有五座威力强大的激光炮台守着，而另一个入口在西方，看守的激光炮塔却只有两座。建议玩家从西边进攻，等到陆上的敌人清除完毕后，接下来就是海上的了。笔者建议









◎撰文/朱允中

速成攻略上

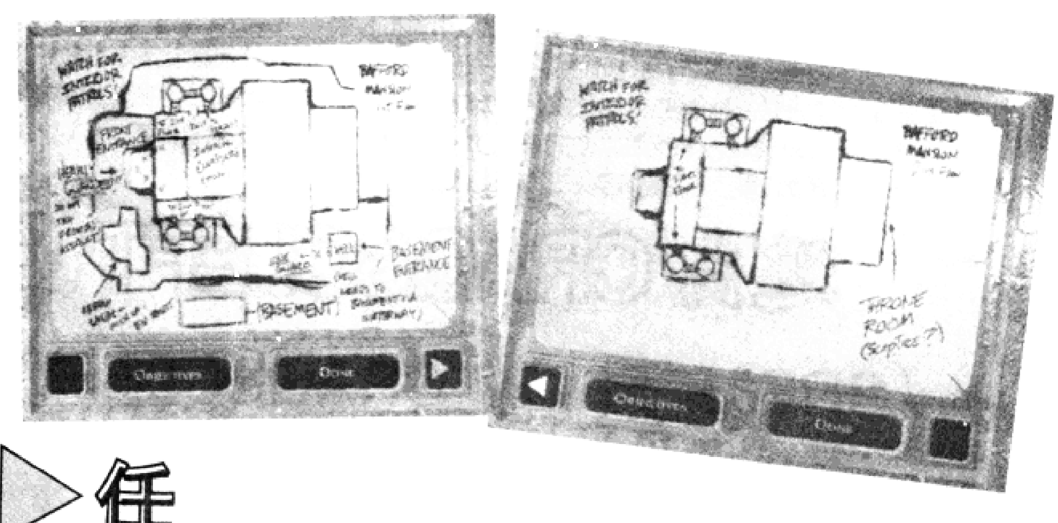
入侵BAFFORD领主的庄园

(LORD BAFFORD'S MANOR)

◆前言◆

自去年年底，第一人称Quake Like的游戏有一狗票出炉，其中以《原罪》、《升刚》、《战栗时空》最为出色，这类游戏要如何脱颖而出呢?笔者个人认为有以下几个要素：1. 画面效果；2. 操作流畅度；3. 音效；4. 剧情；5. 杀得痛快与否。前三项由于大部分游戏还是沿用《Quake2》的引擎，所以差异并不大，所以后面的两项可能就是影响游戏十分重要的因素。《盗王之王》正是这么一款集上述五项优点于一身的游戏，尤其剧情更是整个游戏所强调的部分。

《盗王之王》分为十二关，游戏提供了一种较新的设计来增加其可玩性，玩家所面对的难度是由每关开始前才决定的，选择不同的难度(NORMAL、HARD、EXPERT)会影响到任务目的(在游戏中会增加新目标)，虽然主要目的相同，但是附带的条件却不一样。举例来说，在同一个任务中，一般难度的完成方式可能是消灭敌人，再拿到某样物品。但在困难或专家级的完成方式，可能是不能杀任何生物而拿到物品，还要再偷点钱并全身而退。这种设计无形中增加了游戏本身的耐玩性，也更加显出故事内容的重要性。好了，废话少说，让我们开始冒险的旅程吧!



任务提示

难度:一般级

1. 潜入BAFFORD的房子内，最好是打昏或偷走守卫的钥匙，然后从房子后方的水井潜入。
2. 找到BAFFORD的宝石权杖(PRIZED JEWELED SCEPTER)并偷走它。

盗王之王

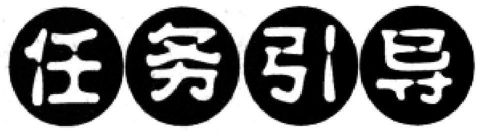
难度:困难级

1. 潜入 BAFFORD 的房子内,最好是打昏或偷走守卫的钥匙,然后从房子后方的水井潜入。
2. 找到 BAFFORD 的宝石权杖(PRIZED JEWELED SCEPTER)并偷走它。
3. 在房子内盗取等值 350 元以上的财物。
4. 不能杀仆人,他们是无害的。
5. 完成任务后离开庄园中的房子回到城市的街上。

难度:专家级

1. 潜入 BAFFORD 的房子内,最好是打昏或偷走守卫的钥匙,然后从房子后方的水井潜入。
2. 找到 BAFFORD 的宝石权杖(PRIZED JEWELED SCEPTER)并偷走它。
3. 在房子内盗取等值 700 元以上的财物。
4. 不能杀仆人。
5. 完成任务后离开庄园中的房子回到城市的街上。

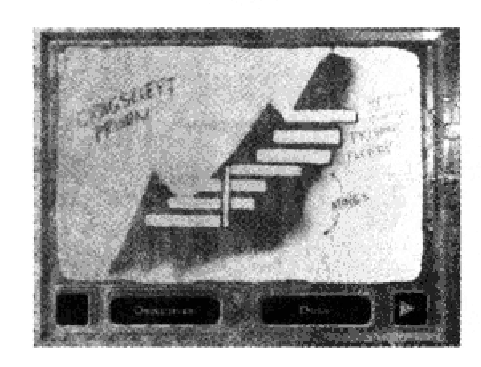
↑正前方就是 BAFFORD 的宝石权杖!

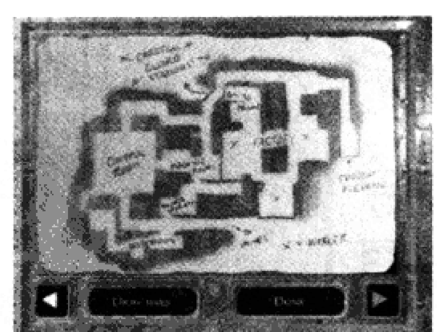


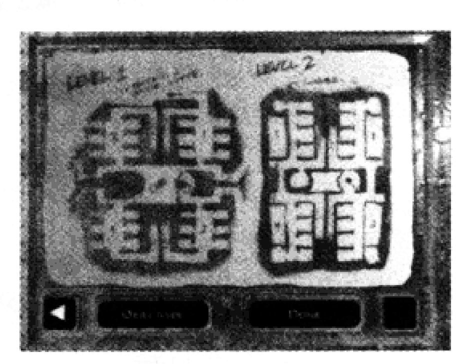
游戏开始时盖瑞特(玩家所扮演的角色)的位置在市镇左下角的街道上,先沿着街道向右边移动,此时会经过一处有三名守卫把守的正门,不要进去否则会招来杀身之祸!接着来到右边的街道上,顺着路走至底部看见一条叉路,向左方移动!沿路看见一名守卫(不要亮兵器就没事了),继续走到一个广场,这里有名喝醉酒的守卫看守一间小房子,绕到背后并偷走他身上的钥匙,然后用钥匙打开小房子的门。进入后看见一口井,跳下去会抵达下水道,走到末端看见一面破墙,爬进破墙后就完成第一项任务。离开房间至外面的仓库,听到守卫在交谈(此时盖瑞特已在别人的领地内,一旦被守卫看见将会被格杀勿论),待他们谈完后赶紧从背后敲晕他们。这一层应该没有守卫了,四处任意搜索一下,找到红色柱子时就可利用一旁的楼梯向上走到二楼,离开楼梯间右转再向右走到底,这里其中的一道门后是厨房,在厨房搜括财物后就向大厅进发。大厅附近约有四至五名守卫,小心解决后再找到一间有水池高起的房间,旁边的房间正是收藏权杖之处(需用一旁房间内的钥匙开启),而这个房间有两道门相通,玩家必须用水箭灭掉墙上的光,在黑暗之中把守卫敲昏。房间中央有张椅子,而权杖就挂在墙上,取得它就可过关了。

逃出 CRAGSCLEFT 监狱

(BREAK FROM CRAGSCLEFT)

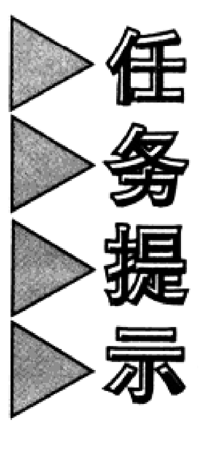








盗王之王



难度:一般级

1. 地图上并没有记载如何通过矿坑和救出囚犯的资料,因此您必需自行侦察出囚犯被困的正确位置。
2. 救出囚禁在监狱的 CUTTY。

难度:困难级

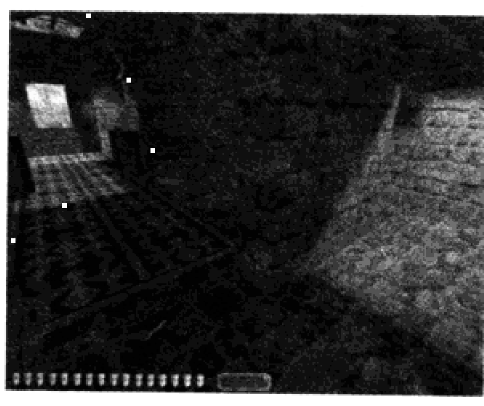
1. 地图上并没有记载如何通过矿坑和救出囚犯的资料,因此您必需自行侦察出囚犯被困的正确位置。
2. 救出囚禁在监狱的 CUTTY。
3. 有个乞丐借走了您的幸运光荣手杖(LUCKY HAND OF GLORY),这个人有可能把东西藏在榔头之中(HAMMERS' BODY),找到它并取回来。
4. 取得监狱中等值 500 元以上的财物。
5. 与 CUTTY 一起逃离监狱。

难度:专家级

1. 地图上并没有记载如何通过矿坑和救出囚犯的资料,因此您必需自行侦察出囚犯被困的正确位置。
2. 救出囚禁在监狱的 CUTTY。
3. 顺道从 CRAGSCLEFT 中救出 BASSO THE BOXMAN,他妹妹会十分感激您。
4. 有个乞丐借走了您的幸运光荣手杖(LUCKY HAND OF GLORY),这个人有可能把东西藏在榔头之中(HAMMERS' BODY)那里,找到它并取回来。
5. 取得监狱中等值 1000 元以上的财物。
6. 与 CUTTY 一起逃离监狱。
7. 一个偷东西的专家不应该杀任何一个人。

任务引导

一开始盖瑞特位于矿坑的外围,先利用水道进入矿坑内,向前移动。前方不远处有具尸体,向尸体右方的缺口移动(小心食血蝇),在第一盏灯下方有金可捡,继续向右前方走到一个房间,正中央有一盆圣水(在 30 秒内用圣水沾到的水箭消灭外面躺在地上的僵尸),继续向前来到一条横向的铁轨,向右移动将会看见一对电塔(电塔左方有条车轨,沿轨道走可看见一部升降机,若搭升降机到最底层可找到一支 MOSS ARROW)。爬进壁洞中向上走会看见三具尸体,紧靠墙壁左边走(否则会惊醒地上的僵尸)继续向上爬,走到没有石头压着的另一边断桥上可继续向上爬,上来后继续走就能看见三条叉路,正前方第一条路有个洞口(便是刚才的升降机槽,如果直接乘升降机上来会遭到僵尸围攻),绕过去走进前方第一条路,左方不远处有个木板房间可取得圣水,此时可到外面把僵尸引来,再利用房间内的圣水把它们一一消灭。回到刚刚的三叉路向第三条路走到底,在轨道中有枯骨把守,用箭消灭它(小心它的飞头)。继续向前走到铁门前,门后有个守卫,找机会把他敲昏。向前走不久可看见墙上工厂(FACTORY)及矿坑(MINE)的指针,往工厂走去,用弓箭解决下方三名守卫,下去后可找到两条通道。往前方有木箱的道路走去,不远处有两名守卫在交谈,设法消灭他们取得其身上的钥匙,再前进看到墙上指针。向第四囚区(cell block 4)移动,通过楼梯后会看见一处有守卫看守的警岗,平定守卫及半空的安全系统(用弓箭)。前方便是刑房,上面有一名守卫。利用地面上的交叉阴影移动上去,解决守卫并开启刑房开关,接着回到下方与 CUTTY 谈话以便得到新任务。新任务便是回第一囚区偷地图(FELIX' S MAP),走到守卫下方就会看到兵营(BARRACKS)指针,顺着走到大堂。这里有两名守卫需要处理,解决后向大堂左边进入再一直右转,途中会听到两人对话,其中一人会施魔法。把他们解决后从魔法师身上取得钥匙,再继续向前走。通过楼梯到走道上开启最左边的门,里面是间书房,而地图就在书房金库中,利用从魔法师身上取得的钥匙开启金库取得物品便可过关。



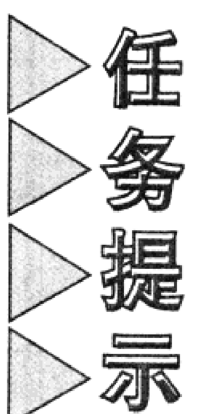
↑左边通往大厅,右边通道的房间中有补给品。





进入墓穴
(DOWN IN THE BONEHOARD)

盗王之王



任务提示

难度:一般级

1. 通过古老的 BONEHOARD 和获得传说中的神兽之角(HORN OF QUINTUS)。

难度:困难级

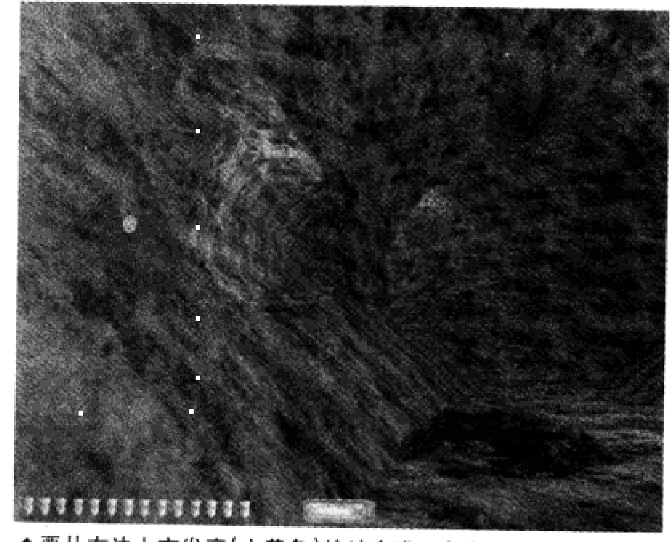
1. 通过古老的 BONEHOARD 和获得传说中的神兽之角(HORN OF QUINTUS)。
2. 取得等值 1000 的宝物。
3. 除了取得兽角外,再获取寓言中宝石神秘之灵(THE MYSTIC'S SOUL)。
4. 完成任务后平安返回地面上。

难度:专家级

1. 通过古老的 BONEHOARD 和获得传说中的神兽之角(HORN OF QUINTUS)。
2. 除了取得兽角外,再获取寓言中宝石神秘之灵(THE MYSTIC'S SOUL)。
3. 取得等值 2000 的宝物。
4. 取得 BONEHOARD 里面,神秘之灵的姐妹石神秘之心(THE MYSTIC'S HEART
5. 完成任务后平安返回地面上。

任务引导

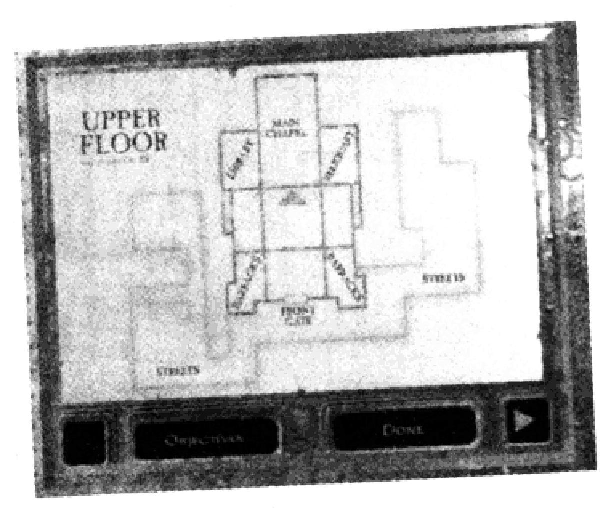
任务开始时,盖瑞特站在一个墓穴前。向入口前进并爬下去到另一个洞。进入后来到墓穴的天花板(下方有僵尸),利用中央的绳子下来并向左方移动。沿着楼梯向上再右转,继续前进抵达一处有两个石棺的房间,右边楼梯会抵达一处三叉路,其中一条通往存放圣水之密室。拿到后利用楼梯向下爬,下面右边是水池,左方则是另一个房间(有僵尸)。从水池潜下去,浮上来可发现两个宝箱(有陷阱,需从旁边开启),利用水池另一方的通道走到爬梯,爬下去至 2/3 时向外跳,以免触动陷阱。继续走来到一条隧道,顺着隧道前进,遇到怪物时快跑通过(也可用剑一一解决,但要很小心)。走到隧道末端掉到水池里,跳上左方的楼梯。上面全是陷阱,蹲下通过,后方中央墙上有些武器(火箭)可拿,但小心陷阱。回到水池向另一边的山洞前进,末端接到原来的灰色山洞,跳下去然后进入右方的第二个山洞(见图)抵达灰色区域。正确路线是最里面较小的那个山洞,通过后回到墓穴中。这个墓穴有大量的僵尸,不要蛮干,赶快冲向右方的通道,直到找到一条向上的斜坡。上来后(不要惊动地上的僵尸)到一根石柱旁,从石柱左方的机关(时间差)通过。继续向右行,来到空心石柱,向上一层再爬段坡路来到机关旁,这里有条通道在石缝中,躲开机关过去会抵达灰色石洞,冲过去(不要攻击那些怪物,它们在睡觉)!在右方找到一个放有六个石棺的房间,沿路到达一根巨型石柱密室,利用各爬梯爬至顶处,便可拿到神兽之角!

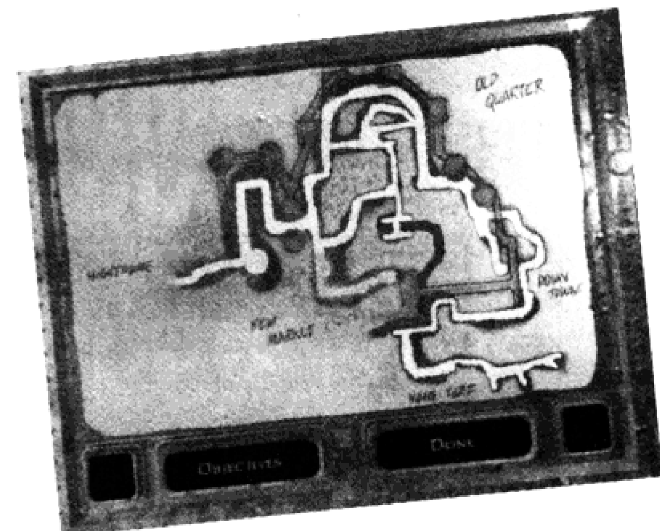


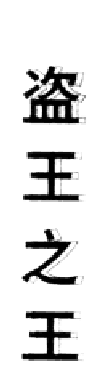
↑要从右边上方发亮(土黄色)的地方进入灰色区域。











盗王之王

刺客

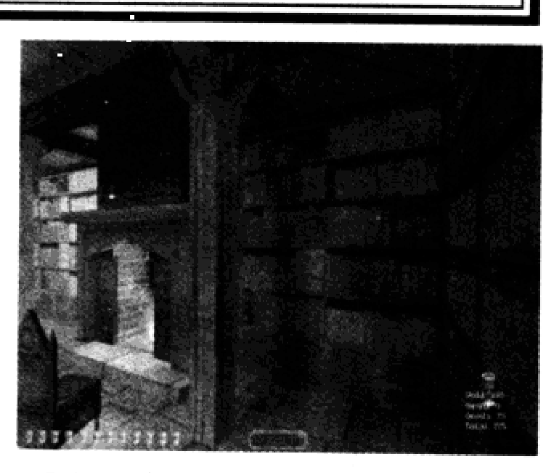
(ASSASSINS)

任务提示

难度:一般级
1. 找出刺客是由谁主使,并同时取得至少等值 1000 的物品。
难度:困难级
1. 找出行刺者是由谁主使的并同时取得至少等值 1000 的宝物。
难度:专家级
1. 找出行刺者是由谁主使的并且同时取得至少等值 1000 的宝物。
2. 不得杀生。

任务引导

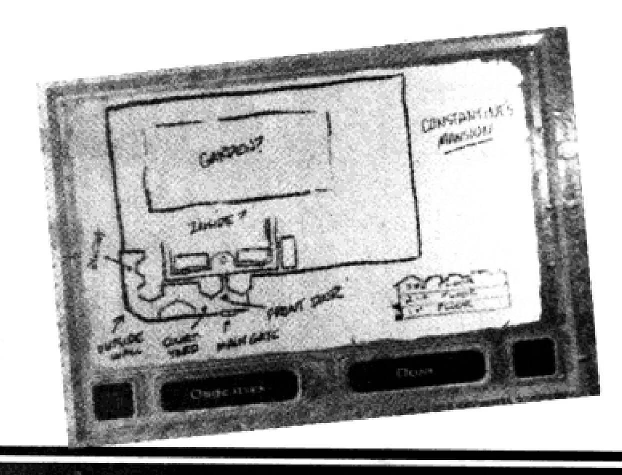
这关开始盖瑞特身处一武器店内,刚跨出一步便有支暗箭把老板杀了,事实上那支箭是要干掉盖瑞特的,此时要以最快速度搜括房内的物品然后到外面去跟踪那两名行刺的凶手,小心地跟踪保持距离不能跟丢,不能被发现,直到抵达城堡范围内(多试两次吧)。设法静悄悄的绕到城堡正门,等机会解决他们再进入城堡中,进入房子后到二楼找到一间大型图书馆,接着从图书馆的火炉右侧的图书架上搬动第三排第一本书,以激活火炉旁的暗门,然后沿着暗门的通道再爬下楼梯,消灭两名守卫取得身上的钥匙后再到地窖去。地窖里有道红色的钢门,打开它向左移动遇见一个房间,把手持斧头的人消灭(此人便是谋杀案的主谋)再进房阅读他的笔记便可过关(但玩家必需要在屋内搜括到 1000 元的财物)。



↑再向前二步即可看见火炉旁暗门的开关。







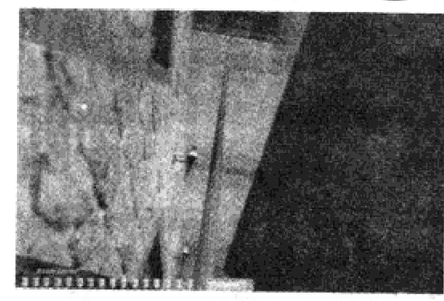
盗王之王 剑（THE SWORD）

任务提示

难度：一般级	难度：专家级
1. 找出并取得一把剑，它放置于巨宅内。 2. 取得500元以上的现金财物。 3. 带着剑离开巨宅。	1. 找出并取得一把剑，它放置于巨宅内。 2. 取得1500元以上的现金财物。 3. 带着剑离开巨宅。 4. 不得杀生。 5. 在巨宅内尝试挖同一些有关于君士坦丁（CONSTANTINE）的情报。

难度：困难级
1. 找出并取得一把剑，它放置于巨宅内。 2. 取得1200元以上的现金财物。 3. 带着剑离开巨宅。

任务引导



↑用绳箭射到木梁上再爬上来。

盖瑞特此时在一座巨宅的外围，右行可达巨宅正门，但是那里守卫森严不易进入。建议从左方二楼的阳台进入，利用绳箭射入顶层的木头里再用绳子爬到二楼阳台上，抵达阳台后打开大门进入屋内。宝剑就置于巨宅的三楼，玩家可先从一楼的大厅中央找到楼梯，向上走然后打开右手边白色的门就可以到三楼去，这里的环境好似一个森林，慢慢把守卫解决掉，然后去找宝剑。剑身悬挂在一个密室的石柱中，在密室的附近可看到有条预设的绳索，爬上去穿过洞中来到宝剑的上方。别怀疑，跳到宝剑存放的石柱中，然后再利用绳箭射到天花板上，利用绳子爬上半空中就可取得宝剑了。下去后蹲下爬离石柱回到地面上，再顺着进来时的路径回到外面就可完成此关任务。

闹鬼的大教堂（THE HAUNTED CATHEDRAL）

任务提示

难度：一般级
1. 找到大教堂CATHEDRAL。 2. 进入大教堂里并且偷取神圣之眼（EYE）。 3. 拿些贵重物品（750）。 4. 离开RUINS废墟。





盗王之王

难度：困难级

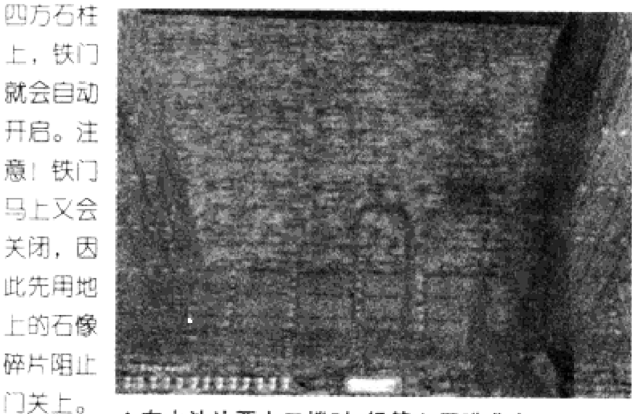
1. 找到大教堂 CATHEDRAL。
2. 进入大教堂里并且偷取神圣之眼（EYE）。
3. 拿些贵重物品（1750）。
4. 找到在 RUINS 十分有名的魔鬼项圈（SERPENTYLE TORC）。
5. 离开 RUINS 废墟。

难度：专家级

1. 找到大教堂 CATHEDRAL。
2. 进入大教堂里并且偷取神圣之眼（EYE）。
3. 拿些贵重物品（2000）。
4. 找到在 RUINS 十分有名的魔鬼项圈（SERPENTYLE TORC）。
5. 在 WATCHMAN'S GRAVE 看守人的墓地上留些钱可以带来好运。
6. 离开 RUINS 废墟。

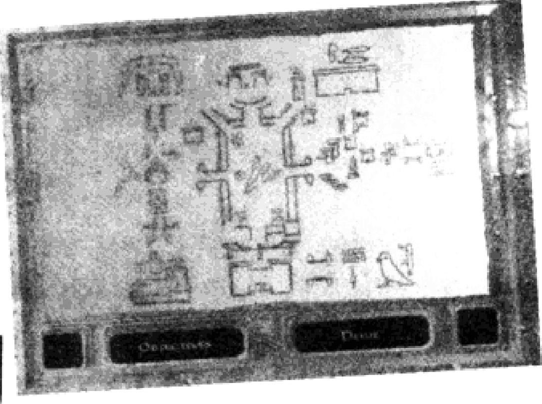
任务引导

在废墟中用指南针找出北方（红色那头）并前往，通过斜坡后找到一个倒下的路标上写着 de Perrin，再绕往右方，只要见到会喷毒气的怪物就可发现附近有面水泥墙，墙上有两个六角形的洞。跳进去然后直走到尽头（路程相当长氧气差不多用完）再左转（很黑，不注意的话看不出来）。浮出水面，先爬到水池中央的石块再跳到岸上。这里是一个密闭区域，用绳箭射到木梁上再进入二楼。二楼里有一扇门，用工具把它撬开，继续向前回到街道上（有僵尸）。此时会遇到一条叉路，不要通过左边的桥，向前直走到看见黄土堆（有怪物、蜘蛛）。不久又到了另一木桥，右方有间控制室（这条路是正确的），然后继续向前走。过了左手方的小水池，里面是一栋倒塌的建筑物，绕过去向前走，不一会便可见到教堂。教堂前有士兵的鬼魂在看守着，只要冲进去就可。从教堂正门无法进入大堂内，此时可绕到教堂后方，这里有个突出来的平台，爬上去可从窗台中得到提示，万一听不懂英文在讲什么就完蛋了！原来这一托拉库是在说："回到刚刚控制室旁的圆形水池，用绳箭射天花板，再爬到水池的中央石柱上。接着以火箭射击墙中央的石像便可开启旁边的石门了。"听到了吗？赶快回去吧！激活了铁门进入密室内又遇到双铁门，开启铁门的方法是分别爬到左、右边的四方石柱上，铁门就会自动开启。注意！铁门马上又会关闭，因此先用地上的石像碎片阻止门关上。进入后把门后的机关开关给关上。这个区域满布陷阱，先蹲下通过走道（暗箭可收回使用）。接着右方有一扇门，不要踏中间四个格子（因为后方的墙会压过来）站在旁边便可开门。进来铁门后又发现左方及右方各有一个房间，左方的房间有两封信及两把重要的钥匙，而右方的房间内有一幅十分详尽的四大元素护身符地图（LOCATIONS OF THE ELEMENTAL TALISMANS）及一本书。如果先前取得的财物足够就可以过关了。此外，若觉太黑对付怪物很吃力，可将控制室内的街头灯光打开。



↑在水池边要上二楼时，绳箭必须瞄准木梁边缘的上方。

失落的城市
（THE LOST CITY）







盗王之王



难度:一般级

1. 找到并通过城市的入口,它就在河流的尽头。
2. 找出藏在城市中的圣物火之护身符(TALISMAN OF FIRE)。
3. 找出被守卫藏起来的水之护身符(TALISMAN OF WATER)。
4. 找到护身符是一件十分好的事情,但是必需要活着离开城市才有价值。

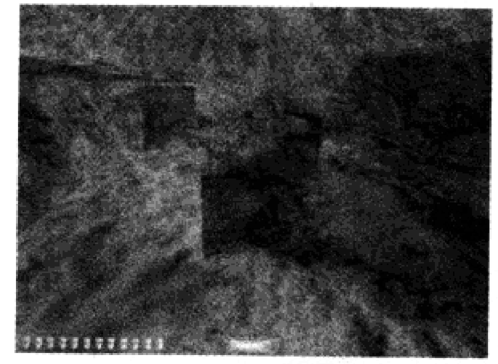
难度:困难级

1. 找到并通过城市的入口,它就在河流的尽头。
2. 在城市中窃取一些宝物(价值 1500 的物品)。
3. 以前有一队到城市探险的考察队,他们一直没有回来,如果玩家能够找回他们所携带的浮雕像(MEDALLIONS),委托人自然给您一些好处。
4. 找出藏在城市中的圣物火之护身符(TALISMAN OF FIRE)。
5. 找出被守卫藏起来的水之护身符(TALISMAN OF WATER)。
6. 找到护身符是一件十分好的事情,但是必须要活着离开城市才有价值。

难度:挑战级

1. 找到并通过城市的入口,它就在河流的尽头。
2. 在城市中窃取一些宝物(价值 2000 的物品,但其中有 500 必须是珠宝)。
3. 以前有一队到城市探险的考察队,他们一直没有回来,如果玩家能够找回他们所携带的浮雕像(MEDALLIONS),委托人自然会给您一些好处。
4. 找出藏在城市中的圣物火之护身符(TALISMAN OF FIRE)。
5. 找出被守卫藏起来的水之护身符(TALISMAN OF WATER)。
6. 找到护身符是一件十分好的事情,但是必需要活着离开城市才有价值。

任务引导



↑到了这里就快跳上岸,免得待会还要大费周章爬上来。

回到城镇的街道上,沿着路向前走一段距离将看见一条河流,跳下去后河里有个白色的标记,把上一关找到的钥匙放进去激活机关。激活后旁边有一块石门将会开启,潜入水道,潜泳将到末端时要先跳上岸,免得掉进瀑布下的水潭中。万一掉下去的话只好从墙壁的凹凸处爬回瀑布上,然后从另一边右方的石阶向下爬至底部。此时各位将会看见一条通道,顺着通道走不久便会看见左右各有一条通道,左边是城市内部的通道,而右边则可看见城市的外围,所以我们向左边移动。不久进入城市与外面分割的第一栋建筑物,这里只有一些宝物可拿(有一些怪物看守)。向下走找到建筑物的正门,出来后即可进入城市中,事实上城市应该分为多部分,每部分均以一支锥形石柱来区分,在第一支石柱前的区域可以算是民居(约有五只怪物把守)。当玩家找到第一根锥形石柱时(这里有火球)向其正后方前进,然后跳入右方房子的地洞中。沿路向前走,爬过楼梯绕过另一个房子再走山路,不久到达另一个区域。这里有一根锥形石柱,继续向其后方移动,不远处又有另一根黑色石柱。后方是一间独立的房子(像神殿),在右边的房子内可找到一面破墙,进入后可找到另一根锥形石柱,利用锥形石柱旁的斜坡爬到房子顶部,再利用三级跳一直跳到房子尽头。那里又是另一间巨大的房子,从中央走道进入房子深头(注意!有两个陷阱),地面可看见一处有水的洞,潜进去可发现水之护身符,游回房子内在附近房间可找到一支杠杆(Lever)。回到刚才的第二根锥形石柱那儿,向石柱右方移动,进入墙壁内。如果从右方往下走将会看





见一栋巨型建筑，而火之护身符就在建筑物的四楼。向左上方走，沿路通过两处房屋及一道工字形的狭桥再向下，这里有三块浮在熔岩上的石头（路线正确），跳过去继续向里面走到底，不久发现又有一栋建筑物，而建筑物外有座断桥。先到下一层的控制室去，利用刚刚找到的杠杆激活连接断桥的机关，回到上面通过断桥，此时会看到有个石像被熔岩分隔，跳到石像那头并绕到后面，这里还有一条路。玩家必须想办法通过两栋建筑物，然后来到之前所看见的那栋巨大建筑物前。进入后到三楼时却发现，三楼无路可到四楼，怎么办呢？从窗口爬出去绕过后面到正前方的位置，而四楼正好有窗户，用绳箭弄出一条路来，只要能到四楼，火之护身符自然手到擒来。当然还要带着这两项宝物全身而退并离开城市的范围才算过关。

秘密地（UNDERCOVER）

任务提示

难度：一般级

1. 抵达铁槌帮所在地（HAMMERITE TEMPLE）闸口，把公文交给守卫并进入铁槌帮内。
2. 找寻剩下的宝物——风之护身符（TALISMAN OF AIR）和地之护身符（TALISMAN OF EARTH）。
3. 完成任务后尽快离开铁槌帮并且回到街上。

难度：困难级

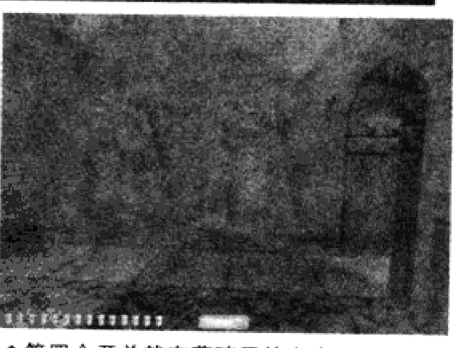
1. 抵达铁槌帮所在地（HAMMERITE TEMPLE）闸口，把公文交给守卫并进入铁槌帮内。
2. 找寻剩下的宝物——风之护身符（TALISMAN OF AIR）和地之护身符（TALISMAN OF EARTH）。
3. 在铁槌帮内偷取等值1500元以上的财物。
4. 找到铁槌帮创帮圣物——第一铁槌（HAMMER'S HOLY FIRST HAMMER）并偷取它。
5. 完成任务后尽快离开铁槌帮并且回到街上。

难度：专家级

1. 抵达铁槌帮所在地（HAMMERITE TEMPLE）闸口，把公文交给守卫并进入铁槌帮内。
2. 找寻剩下的宝物——风之护身符（TALISMAN OF AIR）和地之护身符（TALISMAN OF EARTH）。
3. 找到铁槌帮创帮圣物——第一铁槌（HAMMER'S HOLY FIRST HAMMER）并偷取它。
4. 完成任务后尽快离开铁槌帮并且回到街上。
5. 在这项任务中不得杀害任何一名铁槌帮帮众。

任务引导

游戏从街角再开始，因为盖瑞特身上有邀请函，所以可以光明正大的行动。先到铁槌帮的正门拿出邀请函给守卫，等门开启后即可进入。打开正后方的门走下楼梯，右转找到走廊墙壁上有个大铁锤标志的房间，用迷烟把魔术师弄昏，并偷走桌上的钥匙再回到上层。在楼梯的右方有一个没有门的地方，进去找到一卷古文书（Papyrus），然后在一分钟内关上一个开关（共五个），第一个在正



↑第四个开关就在墓碑里的上方。



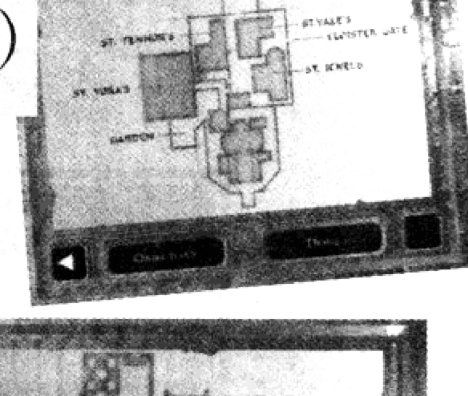


盗王之王

门下两层一个上锁房间内（有很多钱）的火炉上方。第二个在同一层的刑房刑具平台后方。第三个要回到上一层，在花园靠中间墙壁一棵树的后面（抬头看一下），而第四个开关则在同一层墓地的墓碑内（该墓碑有红色铁锤小记号，也是要抬头才看得到），最后一个开关则要再上一层，右方最后的一个房间内（该房为一展览室，开关在骷髅头的背后）这里笔者建议玩家可一边找一边存盘，免得时间超过又得从第一个开关关起。关上五个开关后回到花园那层，后方有个房间门前有大铁锤的标志，进入并通过吊桥。此时正对面的左方铁闸已开启，进去再打开右方的闸门，到右方拿取风之护身符和地之护身符，但切记要在闸门内使用过古文书才能拿（消除魔法保护），否则会受伤。东西取到后警钟会大响，尽快逃出大门外。

回到大教堂

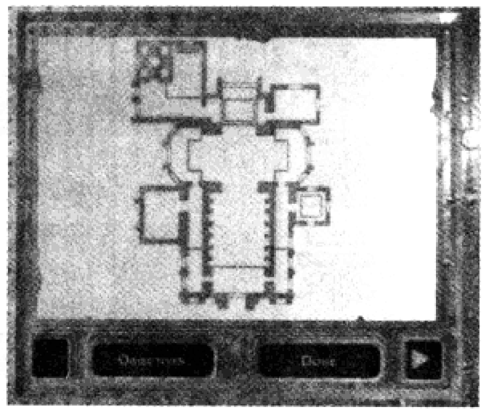
（RETURE TO CATHEDRSAL）



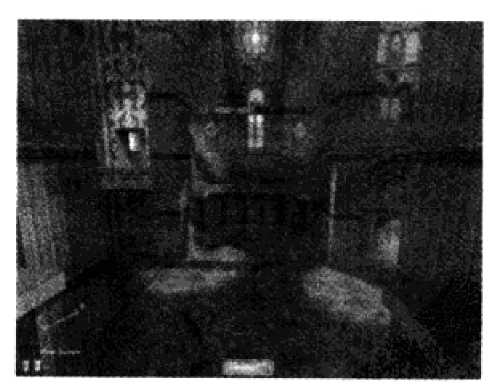


任务提示

难度：一般级
1. 夺取物品神圣之眼（EYE）。
2. 离开 CATHEDRAL 教堂区域。
难度：困难级
1. 夺取物品神圣之眼（EYE）。
2. 离开 CATHEDRAL 教堂区域。
难度：专家级
1. 夺取物品神圣之眼（EYE）。
2. 离开 CATHEDRAL 教堂区域。



任务引导



⬆从教堂二楼对付鬼怪。

本关开始时就被困在教堂门前，进退两难。只好先将前两关所收集到的四件法器——护身符之地、水、火、风按图放置回石柱上打开教堂大门，正门鬼怪很多不要硬碰，可从左方或右方两门渗入至二楼，把鬼怪集中引到一楼的大厅，再丢闪光弹把它们一网打尽（请多试几次，因为若不能一举消灭大部分鬼怪的话，待会儿会很辛苦）。之后用绳箭爬到大厅右方的二楼，再跳到大厅中央的柱子上，神圣之眼（EYE）就悬在那里。取得它后正准备要离开时，门又被锁起来了。原来是身上的神眼（EYE）在作怪，他希望盖瑞特为它帮助 Murus 这个精神体。当然 Murus 会领导玩家该如何去做。首先在大厅的其中一间房间内听到 Murus 的声音，说要到 st. Yora' s 的二楼寻找 Murus 的玫瑰念珠（Murus' s rosary beads），拿到后 Murus 又说要拿另一个东西——圣符（holy symbol），而这个圣符必须自行制作，先到 st. Tennor' s 找到制作圣符的机器（在楼梯附近），并制作一个圣符。接着去拿蜡烛，因为等一下会用到（蜡烛在屋顶上方）。收集到





这两个物品后再拿着它们回到 Murus 那儿，谁知道 Murus 又要玩者要把这些物品全带到它的墓穴上使用（Murus 的墓穴在 st. Jenel's）。当找到 Murus 的墓穴后，玩家必对 Murus 使用念珠（rosary），并且放置蜡烛再念颂一段祷词（prayer），最后倒点圣水在上面。到此大功告成，Murus 也不再罗嗦，它留下此时回到教堂的徽章钥匙（armory in the Cathedral），此时回到教堂打开门，再到 st. Vale's 区利用爆炸物炸开闸门，离开教堂区域。

逃出生天

(ESCAPE)



任务提示

难度：一般级	难度：困难级
1. 如果想要生还，必需安全撤离此地。	1. 取回自己的物品。 2. 如果想要生还，必需安全撤离此地。

难度：专家级
1. 取回自己的物品。 2. 如果想要生还，必需安全撤离此地。 3. 调查一下君士坦丁（CONSTANTINE）对神圣之眼（EYE）有什么计划，或者有什么阴谋。

任务引导

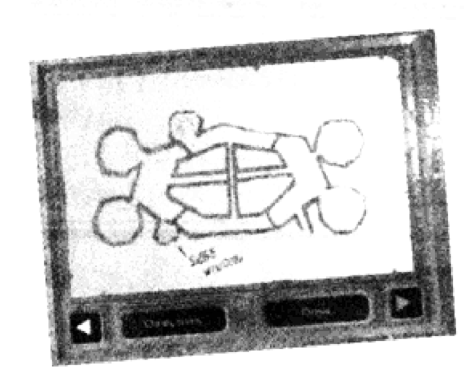
盖瑞特被抓到君士坦丁的房子里（委托偷剑的人），这房子也是之前偷剑的房子。目前我们身处房子的最顶层，生命值也只剩一点点，更惨的是只有一把剑。这关的目的就是逃走，唯一的生路在一楼大厅的正门。沿路上有不少的武器可捡，但这些可能连自保都不足（怪物实在太多）。事实上笔者没有一条绝对安全或快速的路线可提供玩家参考，唯一知道的是——要通过此关的不二法门：技巧及耐性。还有，尽量不要惊动那些怪物。P. S.：在大堂中似乎无法不动武，且战且走吧！



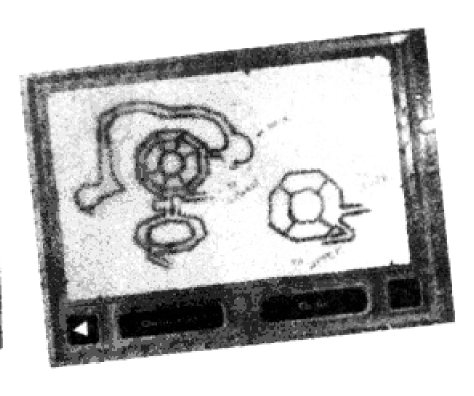
↑此关是耐心及技巧的大考验。

陌生的伙伴

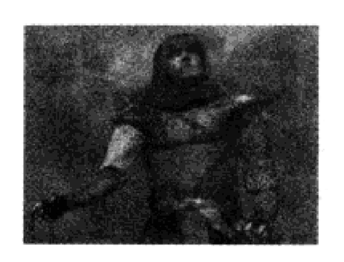
(STRANGE BEDFELLOWS)







探险队



盗王之王 任务提示

难度：一般级
1. 铁槌帮（HAMMERITES）调查怪物（TRICKSTER）已有一段时间，也许可从他们的口中得知情报或建议。偷偷潜入与其负责人讨论一下近日彼此间的麻烦。
2. 远离与铁槌帮的冲突（不能杀铁槌帮的任何人）。

难度：困难级
1. 铁槌帮（HAMMERITES）调查怪物（TRICKSTER）已有一段时间，也许可从他们的口中得知情报或建议。偷偷潜入与其负责人讨论一下近日彼此间的麻烦。
2. 远离与铁槌帮的冲突（不能杀铁槌帮的任何人）。

难度：专家级
1. 铁槌帮（HAMMERITES）调查怪物（TRICKSTER）已有一段时间，也许可从他们的口中得知情报或建议。偷偷潜入与其负责人讨论一下近日彼此间的麻烦。
2. 远离与铁槌帮的冲突（不能杀铁槌帮的任何人）。

任务引导

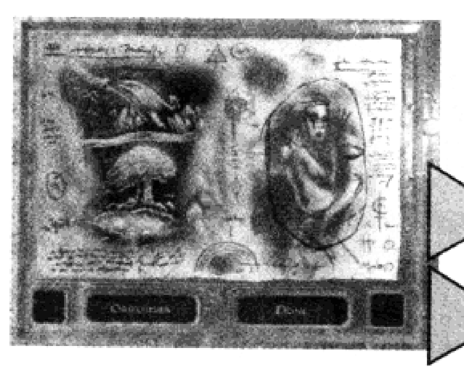


⬆可在这一区找到铁槌帮首领。

这街道的一角有点似曾相识吧！不错，这里就是之前来过的铁槌帮镇，可是情形不太对劲，原来这里也受到怪物的攻击。进入大厅后有三道门，可先到右方及左方房间内捡拾一些箭，再回到正中央的门前。门后方有一只蜘蛛及怪物（怪物较不好应付）。解决敌人后不要下楼梯，正确的方向是大堂正中央后方的房间，在左、右后方都有门可进去。这个房间如果之前来过，应该记得房间后方的中央有一个石像，现已倒下且下方出现秘道，向下爬！来到地下室向前走到石洞，这里有许多怪物在绕圈。目标是从石洞中央的斜梯向下走，通过两个房间到达出口，外面有个更大的石洞。石洞是中空的，可看到下面一条十字桥，而石洞右方是一道锁着的门，只好由左方通道向下移动。来到十字交叉桥的一端，向正前方走，到了楼梯向下至底部发现右方墙壁有个洞（榔头状），洞的另一面有守卫。他们会请求玩家替他们救回首领（祭师），此时可从洞口拿到一份地图及钥匙，原来目标就是刚刚上面锁着的那道门内。打开它进去后来到一个房间，再到隔壁另一个房间去找到通道，通道的末端有向下的路可走。到了下面，直走的话会通往一处小隔间，而右方是较大的隔间（首领就在这一区）。找到首领后要小心，因为怪物每半分钟来巡视一次（除非玩家在之前已清除这一区的怪物）。把首领背起来迅速地回到刚刚锁着的房间，找到废弃通道，沿通道抵达码头。把首领放在小船上，在附近可找到驾驶船的工具，将船驶到对岸然后带首领抵达岸上的定位即可。

进入混沌的深渊

（INTO THE MAW OF CHAOS）



任务提示

难度：一般级
1. 守卫告诉您，君士坦丁（CONSTANTINE'S）已进入混沌的深渊（MAW OF CHAOS），您必须紧追着他。
2. 如果能够利用铁槌帮（HAMMERITES）制造的假圣神之眼（EYE）去换出那只真的圣神之眼的话，就能完全破坏君士坦丁的计划。



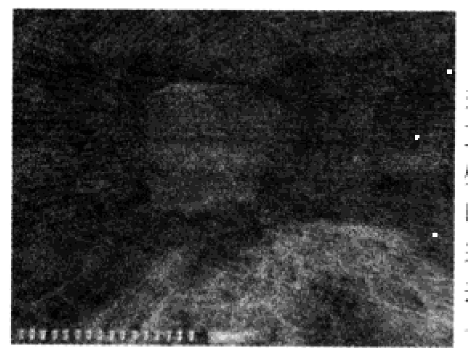
难度:困难级

1. 守卫告诉您,君士坦丁(CONSTANTINE'S)已进入混沌的深渊(MAW OF CHAOS),您必须紧追着他。
2. 如果能够利用铁槌帮(HAMMERITES)制造的假圣神之眼(EYE)去换出那只真的圣神之眼的话,就能完全破坏君士坦丁的计划。

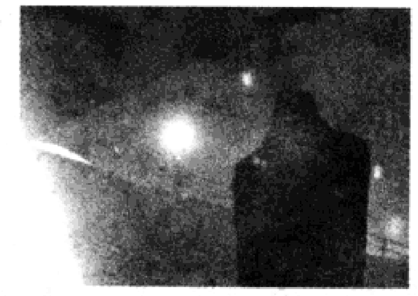
难度:专家级

1. 守卫告诉您,君士坦丁(CONSTANTINE'S)已进入混沌的深渊(MAW OF CHAOS),您必须紧追着他。
2. 如果能够利用铁槌帮(HAMMERITES)制造的假圣神之眼(EYE)去换出那只真的圣神之眼的话,就能完全破坏君士坦丁的计划。
3. 怪物会不停的利用传送门进入铁槌帮及城市,铁槌帮首领说,必须在君士坦丁完成其施法仪式前毁灭传送门,否则那些传送门将会永远的打开。

任务引导


↑一路冲下来后,别进入这个洞口,正确的方向在左边。

这是最后一关了,盖瑞特位于顶层的山洞中,此处有个传送门,所以怪物会一直进来,玩家必须冲出去,一直向下冲到一个房间。在左方及右方各有出口,但往左方的通道才是正确的。进入左方通道后来到平台上,然后从左方跳到下方的平台,依此类推直到找到墙壁里的通道为止。沿着通道向下走,在路上会看见蓝色水晶,切莫触碰它(会受伤)!但是地面相当滑,又是下坡,所以不碰到也很难。没有别的方法,碰运气向前冲吧!冲到一半会看见一团火球,这里有个熔岩断崖,先用水箭灭了火球再继续前进。抵达石室后,看到水晶草菇及河流。河流十分长,一口气无法到底,所以必需注意左方一个可以呼吸的缺口。这条河流相当特别,不单只是倒退流,最终的水池还会把玩家带回刚才房间的正上方,因此玩家要设法跌入水晶草菇的中央,转到另一条河流。到了石洞沿路向前走,离开石室后将会遇见一棵大树。首先找到树的内部中心(有蜘蛛把守),接着爬到最顶处的空间(提示:过不了就用绳箭射出一条路吧!),继续向前走通过透明桥抵达黑暗长廊,长廊末端有怪物看守,同时两旁有暗器射出,通过后能看到山径,继续前进走至大石前(小心对面的怪物),大石前、后方都有绳子,爬过去后可看到另一个石室,里面有只怪物在施法(就是它委托盖瑞特偷剑),必须在它把所有石柱弄亮前偷偷换走神圣之眼(EYE)并回到大石前。方法是:以MOSS ARROW射到地板上然后趁它背着玩家时偷偷过去,用身上的假EYE把真EYE换走(放在中央石柱上),接着赶快回到石室外。不久看见怪物来到中央石柱施法,却因EYE是假的引起爆炸,怪物自然就一命呜呼了。到此游戏的一般级已经结束了,可以再挑战更高等级,当然不要忘记看一下美丽的破关动画。


↑欣赏一下过关动画吧!

后记

游戏告一段落了,虽然笔者一直是以NORMAL等级来把游戏玩完,但笔者还是有些建议可提供给玩家:"杀人并不是一个有效的手段,除非他(它)们没有发现玩家,通常只要一箭就可解决;但是万一被发现,最少要四箭方可消灭他(它),用迷烟箭还比较有用。万一玩家遇到整群怪物,建议各位还是得有点耐性,因为只要其中一只受袭,其它的会立即提高警觉,如果武器又十分有限,那绝对只能智取,笔者愚见是想办法先解决动作较敏捷的。"虽然大多数时候《盗王之王》无法像其他同类型的游戏般可大摇大摆的在路上走(除非确定没有人或怪物),玩起来难免少了一些杀戮的快感,但在气氛上紧张感与刺激感绝对是更胜同类型游戏!



盟军敢死队

战术完全攻略

COMMANDOS

◎撰文/梁文杰

MISSION 1 Dying Light

任务目标： 将岛上德军的雷达天线、灯塔及防空炮台全部摧毁，最后全员搭乘充气艇逃离至西南方海域红色浮标处。

行动队员：

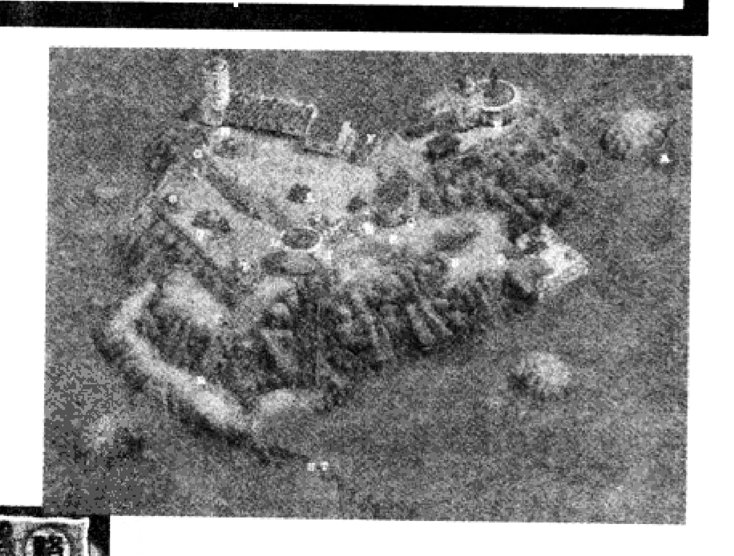

绿扁帽(1)


狙击手(2)


陆战队员(3)


工兵(4)

此关首先要让队员平安地登陆上岛，先派陆战队员 3 将充气艇自原地划向西方一些，好让狙击手 2 能够狙击到 E 1 号敌兵。然后可以把充气艇划到地图上的 A 点就位，同样让狙击手 2 瞄准 E 2 号敌兵，这时注意在山坡巡逻 4 号敌兵的视线，等待 2 号敌兵走到 3 号敌兵身后，避开 4 号敌兵的视线把 2 号及 3 号敌军依序杀掉，然后等 4 号敌兵看到尸体跑来查看时马上把他杀掉！如此一来陆战队员就可以把充气艇划到 5 号敌兵身后的楼梯旁把队员全部放下。要对付 5 号敌兵基本上可以避开他的视线爬上楼梯至其身后直接把他杀掉；不过因为现在有一项新功能“俘虏”，在以后的关卡会常常用到，所以可以利用 5 号敌兵来熟



（注：■表示该人物或物品的操作热键）

攻略探险队

悉一下如何操作俘虏这项新功能。派绿扁帽 1 先用拳头 X 将他打晕，再用手铐 J 将他铐住，最后操纵 R 他。当点选俘虏时将会发现多出一道淡蓝色的范围，在这范围内俘虏都将受你控制，可以在此范围内命令俘虏与敌军对话 D 引开敌军的视线，但若是不小心让他离开此范围，就会使警报响起。

接下来先让全员伏进 C 至地图上的 B 点就位，绿扁帽则带俘虏伏进至 C 点，命令俘虏与 6 号敌兵对话 D，控制他的视线向南使他看不到碉堡上 8 号敌兵及地图上的 D 点，这时就可派狙击手 2 伏进至 D 点附近，避开 9 号、10 号、11 号敌兵的视线，将 8 号敌兵射死。接下来要注意狙击手原本配备的六发子弹，玩到这里只剩下一发了。千万要忍耐别再把这发子弹给用掉，否则玩到最后要通过水雷区时将会找不到东西来引爆水雷。然后绿扁帽同样卧倒在 C 点附近，改令俘虏与 7 号敌兵对话 D，控制其视线向北使他看不到地图上的 E 点，这时就可派工兵 4 至 E 点附近放置一枚遥控炸弹 B，顺便再放置陷阱 W，完成后退回 B 点。绿扁帽则带俘虏同样小心地退回 B 点。四名队员在 B 点贴山壁躲好后就可以让工兵引爆 A 遥控炸弹，如此可把 E 点附近的军营及防空炮台炸毁，6 号敌兵也会因此被炸死，7 号敌兵则会跑到爆炸处被陷阱夹死，军营爆炸后会跑出一名未被炸死的敌军，若是队员在 B 点开枪可引他过来就死，若不理他则会自动消失。

另外炸弹爆炸后北方代号 F 的军营会跑出一组三员巡逻队，西方代号 G 的军营则会跑出二组三员巡逻队。若是还有敌军跑到 E 点查看，不妨就在 B 点开枪引他过来就死，要不然就让队员在 B 点稍微休息一下，等待一堆敌军查看完 6 号敌兵的尸体离开后再移动到 H 点，而俘虏则可以让绿扁帽把他铐起来 J 或是直接把他杀掉。再派工兵 4 至 I 点附近放置另外一枚遥控炸弹 B，注意此枚遥控炸弹若放置得离代号 J 防空炮台太近的话，引爆后爆炸威力可能会被墙壁挡住而使得防空炮台没有和碉堡一起炸毁。不过也没关系，北方还有一个油桶到时还可以利用。炸弹放置完成后退回 H 点与队员贴墙壁成一直线。

接下来就准备大开杀戒了，等待 12 号敌兵向西走到 13 号敌兵旁时就可让工兵引爆 A 遥控炸弹将碉堡和防空炮台一起炸毁。这时再用鼠标器右键将在 H 点的四名队员圈选起来，让队员一起用手枪 Q 对付爆炸后跑来的一群敌军，把他们一个个都打死在楼梯口。巡逻队打死后代号 F 及 G 二个军营还会补充巡逻队出来，耐心及小心地把他们全都杀光。最后北方部分应该只剩下 9 号一名不为所动的敌军。只要派绿扁帽至 K 点直接开枪 Q 就可以把他杀死，顺便也可以引 14 号、15 号二名敌兵过来 K 点就死。接下来等待 16 号敌兵上坡走至 17 号、18 号敌兵身后，再跑到代号 L 点就位，等 16 号敌兵走回来要下坡之前开枪 Q 把他解决。之后再等 17 号、18 号敌兵恢复平静，视线向山坡看之后，利用 17 号敌兵的视线时间差直接跑至其身旁，依序用军刀 W 把 17 号、18 号二名敌兵杀死。

到这里时可以安排工兵 4 至地图上的 M、N 两处分别放置最后两枚遥控炸弹，将敌军的雷达天线、灯塔及防空炮台炸毁。还剩下两座代号 O、P 的防空炮台就派绿扁帽搬运油桶分别将其引爆。如此一来敌军的设施应该全数摧毁掉了。要小心有时引爆这两座防空炮台会引来山下 22 号二名敌兵巡逻队上来，届时可以躲在原来油桶放置处开枪 Q 引他们过来就死。接下来就准备逃亡工作，将全部队员移动至地图 Q 点卧倒待命，若是 22 号二名敌兵还没死就等他们巡逻向东南方时迅速一起开枪 Q 把 19 号敌兵打死，之后立即卧倒 C，免得被 20 号及 21 号二名敌兵的机枪扫到。然后用一样手法把 20 号敌兵机枪手杀掉。

接着看看 22 号二员敌兵有无上来，若没有上来，就派队员至 21 号敌兵机枪手背后把他杀掉。最后 22 号两名敌兵则可以在 Q 点开枪引他们上来，趁他们爬楼梯时把他们打死。继续全员推进至地图上的 R 点，直接开枪 Q 把 23 号敌兵打死，24 号敌兵闻讯会爬楼梯上来赴死。之后再派一名队员至 23 号敌兵尸体附近直接开枪 Q 把 25 号敌兵打死，同样再伏进至 25 号敌兵尸体附近直接开枪把 26 号敌兵解决，然后只要避开 27 号敌兵的视线下楼梯就可以轻松地把 27 号敌兵杀掉。最后只要开枪 Q 引爆代号 S 水雷，再派狙击手 2 用最后一发子弹引爆代号 T 水雷，全体队员就可以乘坐充气艇至西南方海域红色浮标处，此关任务就算完成了。



MISSION 2
The Asphalt Jungle

任务目标： 拯救囚犯，最后全员搭乘厢型车至西北方道路逃离。

行动队员：


绿扁帽(1)


司机(5)


间谍(6)

基本上此关是要拯救东北方一名被三名敌兵用枪指着的囚犯，因为被枪指着，所以一旦铃声大作，囚犯就会立即被枪决，任务也就失败，所以在救到囚犯之前是不可以轻举妄动的。首先让久违了的间谍 6 利用新功能活捉到 1 号敌兵，并且换上他的军服。等待 2 号三员巡逻队巡逻向东调头向西后，再等 1 号敌兵也是一样巡逻向东调头向西时，立即让间谍跑到 1 号敌兵背后用麻醉剂 X 把他弄晕，再迅速把 1 号敌兵搬移 H 回原来的墙角处放下，趁他醒过来之前用手铐 J 将他铐住，尽快换上他的军服 T 。到这里时先别高兴的太早，别以为间谍可以随便出去外面蒙骗敌兵，因为间谍现在只打扮成敌军士兵的身份，若是遇到敌军军官的话还是会被识破的，所以还是要避开 2 号巡逻队带头军官的视线，让间谍跑到南方 3 号敌兵的身后待命。等待穿著蓝色衣服 4 号的动物园管理员走到 3 号敌兵面前时，间谍就可以依序用麻醉剂 X 把 3 号、4 号二人弄晕，同样的将他们铐住 J ，最后再换上 T 管理员的衣服，如此一来间谍扮成管理员的身份就可以真的在外面横行无阻了。

接下来间谍可以依序用毒药 W 把 5、6 号二名敌兵毒死，6 号敌兵的尸体则必须搬移 H 回墙内，否则会被 2 号巡逻队看到。然后至动物园西方墙外把 7 号敌兵也毒死，如此一来就可以安排绿扁帽避开动物园门口附近敌军的视线，至动物园西方墙外地图上的 A 点就位。完成后间谍再至动物园内代号 B 点就位，趁 8 号敌兵不注意时将他毒死，尸体则藏在 B 点。最后再进入狮子园内把三头狮子都毒死，绿扁帽就可以利用代号 A 点旁动物园墙壁缺陷处攀墙混入动物园内。



之后的工作就是要设法让司机也能混入动物园。先让绿扁帽沿着狮子园的墙壁伏进至地图上的 C 点处放置声波引诱装置 G ，开启它 I 之后可以先躲入大象的肚子内，等引诱到 9 号敌兵过来之后再出来从背后杀掉他，或是让间谍动手也可以。完成后绿扁帽再将声波引诱装置移动到代号 D 点处放好。然后派间谍去和 10 号巡逻队交谈 D ，控制巡逻队的视线向西或向北，让出一条可让司机沿着墙壁伏进至动物园内代号 E 点的路。准备好后接着就是一连串的动作，需要非常小心地执行。司机在原来出现处等待 2 号巡逻队巡逻向东调头向西后，先用跑的避开他们的视线跑到离巡逻队身后最近的墙边卧倒 C ，接着改用伏进的方式将目标直接点选动物园内代号 E 点处，接下来改为注意 11 号敌兵的视线，等司机伏进快到 11 号敌兵的视线范围内时就让绿扁帽激活 I 在 D 点的声波引诱装置，把 11 号敌兵的视线引诱向西，这样一来司机就能顺利地进入动物园内。等平安地到达 E 点时再避开 12 号敌兵的视线伏进到 F 点。

接下来间谍可以到地图上的 G 点附近待命，趁敌军不注意时依序用毒药 W 把 13、14 号二名敌兵毒死，并将尸体藏在 G 点。完成后让绿扁帽把声波引诱装置放置在 H 点，躲在 G 点激活声波引诱装置引诱 15 号敌兵过来后就让间谍至其背后将他毒死，尸体则一样藏在 G 点。然后用同样的手法把声波引诱装置放置在 I 点，配合间谍引诱 16 号敌兵过来就死。同样的再把声波引诱装置放置在 J 点，配合间谍引诱 17 号敌兵过来，其尸体则搬到西方较安全处。之后派间谍上屋顶至 18 号敌兵背后，小心地避开 19、20、21 等敌兵的视线就可把 18 号敌兵毒死，完成后下楼来至代号 K 的建筑物后面待命，等 20 号的三人巡逻队向南巡逻时，偷偷地至 19 号敌兵背后将其毒死，尸体则搬到 K 建筑物后面藏好。一样的手法让



间谍把22号敌兵处理掉。

然后让绿扁帽把声波引诱装置放置在L点，配合间谍把23号敌兵杀掉。之后让间谍至代号M点待命，等待20号巡逻队巡到M点时让间谍与他们交谈 D ，控制他们的视线向南或是向西。完成后再让绿扁帽把声波引诱装置放置在N点，引诱24号敌兵过来就死，尸体则搬到K建筑物后面。然后再把声波引诱装置放置在O点，引诱21号敌兵过来就死，尸体一样搬到K建筑物后面藏好。再继续把声波引诱装置放置在P点，引诱25号敌兵过来，不过在杀25号敌兵之前要先等待12号敌兵调头走向南方之后才可动手，尸体一样搬到K建筑物后面藏好。最后再把声波引诱装置放置在Q点，引诱26号敌兵过来，一样还是需避开12号敌兵的视线才可杀掉26号敌兵，而尸体则可以搬到代号R点放置。

到这里就可以放心地让绿扁帽去拯救囚犯，让绿扁帽到三名用枪指着囚犯的敌军背后，依序由西向东将三名敌军杀死，尸体则搬到代号R点放置。完成后再让绿扁帽避开12号敌兵的视线将声波引诱装置放置在S点，之后和囚犯及间谍一起回到F点与司机会合。最后就准备逃亡吧！让绿扁帽激活 I 在S点的声波引诱装置将12、27、28号三名敌兵引开，然后避开10号巡逻队的视线让全部队员上车，并且迅速让司机 5 把车子开往西北方道路，途中一定会被敌军发现而导致警报响起，代号T及U的军营会跑出巡逻队来碍事，只要车子中途不要停顿太久，一直保持顺畅前进的话，就会安全地到达目的地而达成任务了。

MISSION 3
Dropped Out Of The Sky

任务目标： 让绿扁帽去取得德军飞机的导航系统，并放入卡车，之后全员乘坐卡车由西方道路逃离。

行动队员：


绿扁帽(1)


狙击手(2)


司机(5)

本关一开始三名队员是先躲在东北方代号A的建筑物内，看看附近敌军的戒备是如此森严，若想用俘虏的策略来玩的话，基本上只能俘虏一些不太有用的士兵，对付巡逻队就必须躲躲藏藏，玩起来会相当吃力。还好此关如果警铃响起的话顶多只会多出一些巡逻队，并不会造成任务失败，所以对于本关笔者决定大开杀戒啦！首先避开1号三员巡逻队及2、3号敌兵的视线，让三名队员至代号B点就位，就在B点让三名队员一起朝代号C点开枪 Q ，吸引附近敌军过来，把他们一一都打死在C点。三名队员一起开枪的威力也是相当惊人的，开一次枪就能打死一名敌军，用起来还比司机的机关枪好用。而开枪后警铃就会响起，除了1号到6号几名敌兵会过来之外，西方代号D的军营还会出现一组三员巡逻队过来，杀光后D军营还会补充一组三员巡逻队出来，一共会出来六次，耐心地在B点把他们全部杀光，直到D军营不再出现巡逻队为止。

完成后三名队员避开7号敌兵的视线再移至代号E点贴墙成一直线，同样在E点一起直接开枪 Q 引敌军过来，这次则可以引来7号到12号等六名敌兵。杀完后看看南方敌军部份到目前为止应该还没有造成骚动，也就是代号F的军营还没有出现巡逻队。再看桥附近敌军虽然只剩下一个不为所动的13号敌兵，但是他后面还有一个14号的机枪手，若是想要由西方过去只会再触发警报，引起代号D及F的军营出现巡逻队，反而造成过关的不便。

接下来再让队员至代号G点，直接开枪 Q 可把16、17号二名敌兵引上来，趁他们爬楼梯时杀了他们。其实玩家也可以选择先把15号敌兵俘虏起来，再把16、17号二名敌兵也俘虏起来，



到南方玩玩俘虏策略，但是还是只能俘虏一些士兵，对付巡逻队就很累，所以对付南方的敌军笔者还是准备大开杀戒一番。不过杀了 16、17 号二名敌兵之后还是先要派绿扁帽把 15 号敌兵俘虏起来，利用他来让三名队员平安地过河。捉到 15 号敌兵时最好换绿扁帽以外的队员来操纵俘虏，大约伏进至代号 H 点就可以命令俘虏去和 18 号敌兵交谈 D ，控制 18 号敌兵的视线向西。这时绿扁帽就可以伏进到 I 点，趁 19 号敌兵不注意时把他杀掉，但也要小心尸体不要被 20 号敌兵看到。之后全员移到 J 点，在 J 点贴墙成一直线后就可以一起开枪了，在 J 点开枪除了可引 20、21、22 号三名敌兵过来之外，最主要的是要杀光代号 F 军营出现的三员巡逻队，而这次警铃响起除了代号 D 军营又跑出一组三员巡逻队之外，代号 F 军营会出来两组三员巡逻队，一组朝西南方巡逻，另一组朝 J 点过来，耐心地在 J 点把这一组巡逻队杀光直到 F 军营不再出现巡逻队为止。

平静后再把不为所动的 18 号敌兵杀掉，队员再移至代号 K 点开枪引 23 号敌兵过来就死。接下来伏进至代号 L 点就位，L 点的石头是小了一点，不过三个人挤一边也是刚刚好，在 L 点开枪可以引来 23、24、25 号三名敌兵及之前 F 军营出来的另一组三员巡逻队。解决后到这里来发现狙击手在这关配备了七发子弹都还没有用到，似乎非常可惜，就派狙击手至代号 M 点就位，直接就先把 27 号敌兵杀了，之后附近 28 号三员巡逻队及 29、30、31 号三名敌兵会跑去尸体处查看，最好不要急着把 28 号巡逻队在跑去尸体的半路就杀掉，否则很容易暴露狙击手的位子被敌军发现，耐心地等敌军跑到尸体处再一一杀掉他们。另外留下一发子弹给 32 号敌兵，可以选择让 28 号巡逻队留下一个活口，反正这个活口一看同伴死了，最后会选择逃兵这条路。完成后狙击手再至代号 N 点把 32 号敌兵杀掉。

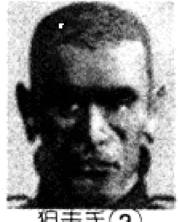
接下来在南方部分只剩下 33、34 号两名敌兵，可以换司机来试试新配备：来复枪 E ，让司机伏进至代号 O 点就位，直接用来复枪 E 即可瞄准到 33 号敌兵，杀掉他后也把跑来的 34 号敌兵杀掉。如此一来可以放心地让绿扁帽去搬 H 敌兵飞机头上的导航系统。之后全员至代号 P 点楼梯角落就位。在 P 点直接开枪 Q 可以引来 35、36 号二名敌兵以及 D 军营出来的最后一组三员巡逻队。当他们跑到原来 30 号敌兵站岗的地方即可开枪射中。都解决后再让司机爬上高台卧倒在代号 Q 点，在 Q 点用来复枪 E 先把 14 号的机枪手射死，之后立即卧倒 C ，尸体会引来其它几名敌军，等他们跑到射程内时再立刻射死他们，不过最好每打死一个就立即卧倒，免得被敌军打到。最后应该只剩下 13 号敌兵一人了，就让司机在去开卡车的途中顺便解决掉吧！然后绿扁帽把导航系统搬上卡车，所有队员都上车后，司机把卡车开到西方的道路，此关任务就完成。

MISSION 4
Thor's Hammer

任务目标： 摧毁德军的加农炮车及武装的车厢，最后全员乘坐位于第一条铁轨上的火车头逃离。

行动队员：


绿扁帽(1)

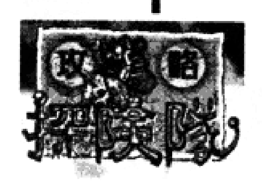

狙击手(2)


工兵(4)

哇！才第四关就出现如此壮观的地图！警铃还没响起时敌军的人数少说就已有八、九十人，戒备又是如此森严，要用俘虏来玩的话，遇到巡逻队又碍手碍脚，不过还好地图大也有它的好处，在队员一开始出现的地方若是警铃响起的话，只有地图西半部代号 A 及 B 两个军营会多出巡逻队，火车站和地图东半部代号 C 及 D 两个军营则不受影响，所以一开始就可以大胆地杀出一条生路再说。

首先因为有穿防弹衣的 1、2、3 号的三员巡逻队比较烦人，所以就让工兵 4 先用掉他这次配备的二枚手榴弹，把敌人都炸死。让工兵避开 4 号及 5 号敌兵的视线，紧紧地尾随着 4 号敌兵伏进 C 至代号 E 点放置陷阱 W ，之后再伏进回原来的墙角，等待 4 号敌兵被陷阱夹死，附近的敌兵看到尸体后会跑去查看并导致警铃响起，代号 A 及 B 两个军营会各出现一组三员巡逻队，向尸体处投掷 E 第一枚手榴弹的时机一定要等到靠东方 1 号的巡逻队巡至代号 F 点附近时才能投，否则无法吸引他们过来。投掷时也要注意尽量朝 E 点北方投，免得把自己给炸死。

投掷完第一枚手榴弹后就等附近一大票的敌兵朝爆炸点聚集，等聚集的差不多时再投掷第二枚手榴弹，把他们都炸死。接下



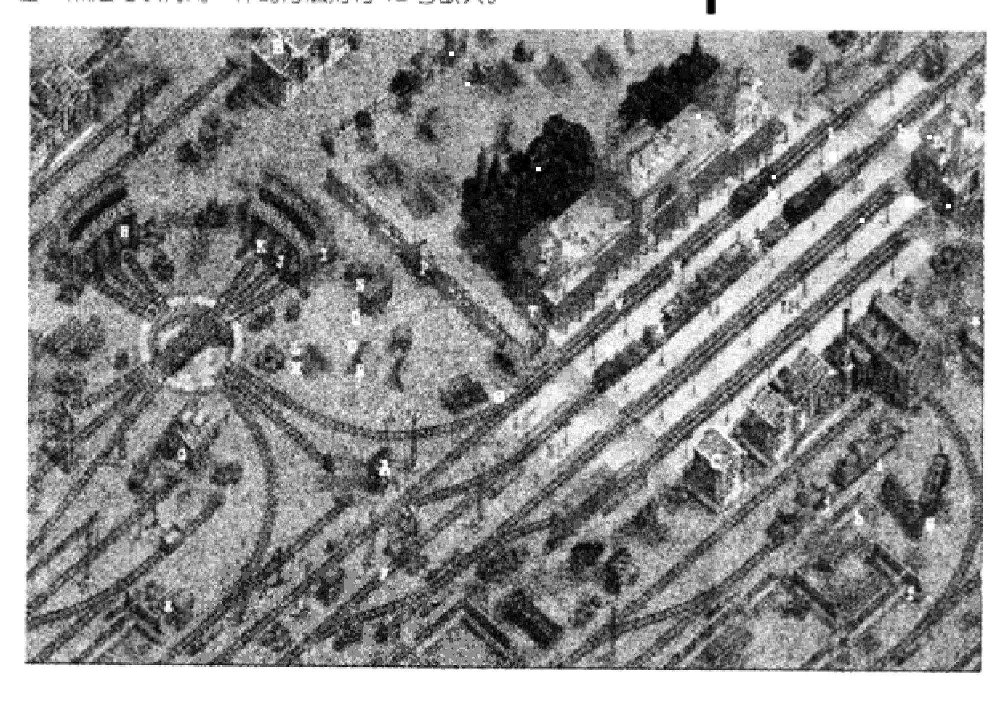
来三名队员还是继续躲在原来的墙角处，直接一起开枪 Q 把可能没被炸死的敌军，及代号 A 及 B 两个军营出现的三员巡逻队都引来墙角处打死。A 及 B 两个军营各会出来六次巡逻队，耐心地把他们都解决掉。途中 A 军营距离较近会比较先处理完，处理完后若是嫌 B 军营距离太远，可以利用空档把队员移动到代号 G 点贴墙成一直线，在 G 点继续解决 B 军营出来的巡逻队，直到不再出现巡逻队为止。

这一阶段的杀戮结束后，看看地图的西半部已经干净了许多，接下来就不能再那么粗鲁了，只要好好的运用俘虏策略就很容易过关。让三名队员至代号 H 点就位，派绿扁帽运用声波引诱装置先把 6 号敌兵引过来以把他杀了，尸体可放在 H 点。另外西北方应该还有几名敌军，因为不影响过关所以可以不理会他们。然后派绿扁帽一人至代号 I 点（房屋内角落）放置声波引诱装置，然后躲在 J 或 K 点，等 8、9 号二名敌兵离 I 点较远时激活 I 装置，引来 7 号敌兵后立即关闭 I，之后把 7 号敌兵捉起来藏在 J 或 K 点。

同样方法依序一次引诱一个把 8、9 号二名敌兵引来 I 点并处理掉。接下来让狙击手去操纵 R 其中一名俘虏，小心地带着俘虏伏进至 L 点就可以命令俘虏与 10 号敌兵交谈，控制 10 号敌兵的视线向南。解决后狙击手再躲到 M 点。如此一来绿扁帽又可以把声波引诱装置放在 N 点，之后躲到隐密处激活 I 装置，引来 11 号敌兵后立即关闭 A，把 11 号敌兵捉起来并操纵 R 他，带领他至 I 点屋内再铐 J 起来，这样一来就不会被敌军发现，而且在 N 点还可以再用一样的方法对付 12 号敌兵。

把 12 号敌兵捉到 I 点屋内后绿扁帽再把声波引诱装置放在 O 点，然后躲到 L 点激活装置把 10 号敌兵引来捉住并操纵 R 他。然后带着俘虏避开 13 号敌兵的视线沿着墙壁伏进至 P 点，命令俘虏与 13 号敌兵交谈，控制其视线向东。接下来让狙击手先至 Q 点把火车站屋顶 14 号敌兵给狙击 E 掉，再带着俘虏伏进至 R 点，命令俘虏与 15 号敌兵交谈，控制其视线向南。完成之后绿扁帽就可以再沿着墙壁伏进至 13 号敌兵的背后把他捉起来。再命令俘虏与 16 号敌兵交谈，控制其视线向南。这时绿扁帽再至 16 号敌兵身旁，等待 17 号敌兵视线移开转头向东巡逻时迅速把 16 号敌兵杀掉 W，尸体搬回旁边屋子门口。

接着再杀掉 15 号敌兵。狙击手到 15 号敌兵尸体附近，命令俘虏与 18 号敌兵交谈，控制其视线向南。绿扁帽就可以把 19 号敌兵机枪手捉起来，让工兵去操纵 R 他。到这里来总算捉到一位士官了。工兵带着俘虏伏进至 S 点，命令俘虏与 17 号敌兵交谈，控制其视线向东南方。这时代号 A 军营门口还有一位 20 号敌兵，可以不理他或是让绿扁帽避开 18、21 号敌兵视线伏进至 A 军营西方利用声波引诱装置把 20 号敌兵处理掉。继续让绿扁帽伏进至 T 点放置声波引诱装置之后爬上屋顶，避开 23、24 号敌兵视线把 24 号敌兵杀掉。完成后在下楼梯之前激活 I 引诱装置把 17 号敌军引来，这样绿扁帽下楼梯后顺便可以把 17 号敌兵杀掉。接下来工兵再带着俘虏伏进至 U 点，命令俘虏与 22 号敌兵交谈，控制其视线向东南方。狙击手则也带着俘虏沿着铁轨与月台边伏进至 V 点，命令俘虏与 23 号敌兵交谈，控制其视线向东南方。



完成后狙击手在 V 点附近把火车站另一边屋顶 24 号敌兵给狙击 E 掉，小心别在 25、26 号敌兵视线内下手。完成后绿扁帽就可以伏进至 22 号敌兵背后将其俘虏起来，再伏进至 23 号敌兵背后，命令俘虏与 27 号敌兵交谈，控制其视线向东南方后就可以放心地杀 23 号敌兵了。接着再伏进至 27 号敌兵背后，趁 26 号敌兵向东巡逻时把 27 号敌兵杀了，尸体往后搬一些以免被 26 号敌兵看到。然后狙击手伏进至 W 点，等火车站屋顶上 25 号敌兵到狙击 E 范围内时就把他杀掉。完成后狙击手再带着俘虏去和绿扁帽会合，让绿扁帽把狙击



手的俘虏杀掉 W 。而工兵则可以带着俘虏继续沿着第二月台前进，避开 30、31 号敌兵的视线把两枚遥控炸弹分别放置 B 于代号 X、Y 处。

之后绿扁帽与狙击手一起避开 26 号敌兵视线伏进至 28 号敌兵机枪手背后安全处，等 26、30 号敌兵巡逻空档时绿扁帽将 28 号敌兵士官打昏 X 铐 J 起来，让狙击手去操纵 R 他。接着命令俘虏与 26 号敌兵交谈，控制其视线向东方。再趁附近敌军不注意时派绿扁帽把 26 号敌兵也俘虏起来。完成后绿扁帽带着俘虏伏进至代号 Z 点，命令俘虏与 30 号敌兵交谈，控制其视线向南方。之后狙击手就可带着其士官俘虏先伏进至代号 a 点，避开 31、32 号巡逻队及 33 号敌兵的视线把 D 军营屋顶上 34 号敌兵给狙击 E 掉。完成后再伏进至代号 b 点，士官俘虏则令其至代号 c 点，等待 31 巡逻队巡完第五月台走上第四月台时与他们交谈 D ，控制其视线向西南方，并且留下一条路可让队员由其背后通过。

派绿扁帽趁 32、33 号敌兵巡逻空档时将 30 号敌兵杀掉 W ，尸体搬至东北方代号 d 点。而绿扁帽和工兵原本都带的俘虏现在也都可以把他们杀掉放在 d 点。只留下狙击手把 31 巡逻队牵制住。接下来让绿扁帽再趁 32、33 号敌兵巡逻空档时将 33 号敌兵杀掉 W ，尸体同样搬至东北方代号 d 点。然后就等 32 号巡逻队巡至 D 军营附近要往下方巡逻时，让绿扁帽及工兵二员迅速尾随着他们一路跑到代号 e 点，休息一下等 35 号敌兵调头要往西南方巡逻时再迅速尾随着 32 号巡逻队跑到代号 f 点。等巡逻队走掉后绿扁帽再至 g 点放置声波引诱装置 G ，之后躲在 f 点激活 I 装置，把 35 号敌兵引来 g 点并杀掉 W ，尸体搬移 H 至 f 点。

同样方法把声波引诱装置放在 h 点可以把 36、37、38 号敌兵引来，不过要小心控制一次只引一个人过来，而且还要注意 32 号巡逻队的巡逻周期，若是时间不够就不要勉强，耐心地等待下一次巡逻队巡完 h 点。只要把 35、36、37 号三名敌兵都杀掉后就可以让绿扁帽各搬一个油桶至 i 点及 j 点，工兵则是各放置一枚遥控炸弹。注意这武装车厢是非得用这样才破坏的了，千万不要偷懒。完成后二人还是先躲在 f 点，绿扁帽的声波引诱装置就放在 h 点不用拿了。等 32 号巡逻队巡回来 h 点就激活装置把巡逻队牵制在 h 点，这样子从原路回去就方便多了。最后二人先至第二月台代号 k 点紧邻着火车头卧倒 C ，狙击手再带着其俘虏也至 k 点，可以命令俘虏至 Y 点，到时爆炸后顺便把他也炸死。确定一切都就绪后让工兵引爆 A 四枚遥控炸弹，把目标都炸毁之后全员上火车头，此关任务就完成。

MISSION 5

Guess Who's Coming Tonight

任务目标： 拯救间谍，俘虏敌军的军官，最后全员乘坐坦克车由东南方道路逃离。

行动队员：


绿扁帽(1)


狙击手(2)


司机(5)


间谍(6)

此关类型与第二关颇为类似，都不能让警报响起，本关若是让敌军军官逃走的话，任务就宣告失败。不过还是可以在绿扁帽出现的附近让警报响起，只有代号 A 的军营会出现巡逻队，但是要把他们全都打死的话，光是要对付 1 号四员巡逻队就不是很容易，因为他们有穿防弹衣，杀他们还要靠点运气。所以还是按部就班的来吧！

首先先派绿扁帽至代号 B 点放置 G 声波引诱装置，然后退回代号 C 点旁等待 3 号敌兵离 B 点较远时激活 I 声波引诱装置，目的只要引诱 2 号敌兵一人过来。之后立即关闭 I 引诱装置并躲进 C 点旁房屋内。等 2 号敌兵站在引诱装置前凝视时再出来至其背后用拳头 X 打昏他并用手铐 J 铐起来。然后等 3 号敌兵离 B 点较远时再激活 I 声波引诱装置，之后立即把 2 号敌兵抱起来 H 并一起躲进 C 点旁房屋内。一样等 3 号敌兵站在引诱装置前凝视时再出来把他捉起来。

完成后把二名敌军搬到 C 点角落藏好。接下来绿扁帽躲在 C 点角落，注意 4 号敌兵的视线，把捉到 2 号敌兵时身上多出的



香烟丢 V 在 D 点。等 4 号敌兵看到香烟走来捡的这段时间到他背后偷袭，并将其搬到 C 点角落藏好。然后就可以把声波引诱装置放在 D 点附近，把 5 号敌兵引来也处理掉。接下来狙击手可以过来与绿扁帽会合，让二人各别操纵 R 一名俘虏，小心地带着俘虏一起伏进至代号 E 点，就位后小心地命令俘虏分别与 6、7 号二名敌兵交谈 D ，控制敌军的视线向东南方。完成后就让绿扁帽依序至 6、7 号敌兵背后用军刀 W 把他们杀掉，绿扁帽的俘虏也可以一起杀掉，并把他们的尸体都搬 H 至 B 点藏好。然后让绿扁帽至代号 F 点放置 G 声波引诱装置，激活 I 引诱装置之后立即躲进 F 点旁边房屋内，等 8 号敌兵被引来站在引诱装置前时再出来杀掉他。然后让狙击手带着俘虏伏进至代号 G 点，命令俘虏与 9 号敌兵交谈 D ，控制他的视线向东南方。

接下来让绿扁帽避开 9、10 号敌兵的视线伏进至代号 H 点篱笆内放置声波引诱装置，之后退回 G 点激活装置，这时将会把 9、10 号二名敌兵一起引诱到 H 点，等他们站在装置前时，让绿扁帽依照他们站立的前后顺序迅速把二人都杀掉。完成后再让狙击手带着俘虏伏进至代号 I 点围墙边，命令俘虏与 11 号敌兵交谈 D ，控制他的视线向东南方。接着就可让绿扁帽至 11 号敌兵背后偷袭，并将他俘虏起来。绿扁帽再带着俘虏至 12 号敌兵机枪手后方，命令俘虏与 13 号敌兵交谈 D ，控制他的视线向南方，这样一来绿扁帽就能依序将 12、13 号二名敌兵处理掉。12 号敌兵机枪手因为是士官所以一定要留下活口，让躲在附近篱笆内的司机去操纵 R 他。

到这里依照游戏的设计应该是俘虏了 12 号敌兵士官后，让他去牵制 14 号敌兵的巡逻队，然后让绿扁帽配合狙击手由东方代号 J 的墙爬入。但是笔者打算直接就从西方的大门进入：让司机带着其士官俘虏至代号 K 点，等待 1 号四员巡逻队巡到附近时命令俘虏与巡逻队交谈 D ，把他们牵制住。接下来狙击手带一名俘虏伏进至代号 L 点，等 15 号敌兵走到接近 N 点欲调头时命令俘虏与他交谈，使他的视线向西南方。接着就可让绿扁帽也带一名俘虏伏进至代号 M 点，命令俘虏与 16 号敌兵交谈，使他的视线也看向西南方。完成后二名队员再伏进至代号 N 点贴着墙。



之后最好再命令狙击手的俘虏调整一下 15 号敌兵的视线，使他的视线看向西方。现在先查看一下并找出地图内有三位敌兵会走到代号 O 点的敌人：第一位是 18 号敌兵，他会以顺时钟方向绕着整个代号 A 的军营附近走一圈，因为范围比较大，所以他要再走回来 O 点的时间间隔最久；第二位是 19 号敌兵，他也会以顺时钟方向绕着整个代号 P 的碉堡附近走一圈，他绕一圈的时间就没 18 号敌兵那么久了。第三位是 20 号敌兵，他只会在代号 P 的碉堡北边巡逻，所以他巡至 O 点的周期时间最短。找出这三位敌兵后就准备刺杀 17 号敌兵了。

先让绿扁帽在 N 点先站立 S 并拿着军刀 X 待命，然后把视线焦点放在 17 号敌兵身上，然后依序等待 18、19、20 号三名敌兵陆续巡完 O 点并离开，之后让绿扁帽趁 17 号敌兵视线移开的瞬间迅速跑到他的背后并杀掉他，尸体则搬移 H 至 N 点，接着再杀 15、16 号敌兵，尸体也都搬至 N 点。其实离 20 号敌兵再巡回来的时间还很足够，所以上述动作可以一次完成。接下来先让绿扁帽处理一下在 N 点的尸体，把它们全都再搬到代号 H 点的篱笆内藏好，而绿扁帽的俘虏也暂时没有用处，也把他处理在 H 点。完成后等 18 号敌兵巡完 O 点离开后，再让狙击手带着俘虏伏进至原来 16 号敌兵站岗处，命令俘虏在 19 号敌兵接近 O 点时与他对话 D ，控制他的视线向西或向北。

现在可以让绿扁帽避开 20、21 号敌兵视线至其背后将他俘虏起来，完成后再带着俘虏伏进至代号 Q 点附近，命令俘虏去和 21 号敌兵对话 D 。此时最好先让狙击手带着俘虏先退回 N 点，免得 18 号敌兵回来有时会看到。接着绿扁帽再等 22 号敌兵调头向北巡逻时迅速至 21 号敌兵背后杀掉他，尸体则搬到代号 R 点藏好。而绿扁帽的俘虏也把他处理在 R 点。然后避开 22 号敌兵视线把声波引诱装置放在 S 点，并躲回 R 点激活装置，把



22 号敌兵引来 S 点杀掉。用同样方法把声波引诱装置放在 Q 点，把 20 号敌兵引来 Q 点杀掉，不过要注意如果 18 号敌兵正好也回来附近，那就顺便把他也引来 Q 点两人一起杀掉。若不是上述的状况就要先把 22 号敌兵尸体搬走，再等下一次都杀完后绿扁帽再把声波引诱装置放在 T 点，把 23 号敌兵引来 T 点杀掉。

接着再等 24 号敌兵调头向北巡逻时，迅速跑至原来 23 号敌兵站岗处放置声波引诱装置 G，放好后再迅速跑回 T 点激活装置，把 24、25 号两名敌兵一起引来杀掉。这时也可让狙击手带着俘虏至代号 U 点附近，命令俘虏去和 26 号敌兵对话 D，使其视线向西，接着绿扁帽再去把 26 号敌兵杀掉。如此一来狙击手就能取得 26 号敌兵前的四发备用子弹。其实狙击手再加上原本配备的五发子弹就共有九发了，实在是太多用不完了，玩家可以自行发挥想办法把它消耗掉。继续让绿扁帽避开 27、28 号两名敌兵的视线伏进至代号 V 点放置声波引诱装置，之后再躲回安全处激活，把 27 号敌兵引来 V 点杀掉。剩下 28 号敌兵干脆就让狙击手狙杀掉 E。

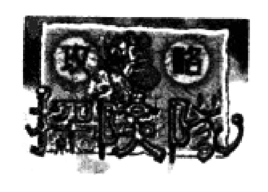
到这里原本在 K 点牵制 1 号巡逻队的司机就可以带着其士官俘虏撤退了：小心的带着俘虏避开巡逻队，让司机至代号 W 点卧倒，而士官俘虏则可至代号 X 的房屋门前待命。这时注意有一组 29 号三人巡逻队，他们是以逆时钟方向绕着整个代号 Y 建筑物的附近在巡逻，等待他们走到代号 X 的房屋门前时就命令士官俘虏与他们对话 D，让他们三人的视线向西，而且也不要让他们的目光看到 30 号的机枪手。完成后就又可以让绿扁帽及狙击手继续扫荡西北方零星的敌兵。狙击手的俘虏干脆就让绿扁帽解决掉，然后狙击手直接去把 31 号敌兵狙杀掉 E。

接下来绿扁帽把声波引诱装置放在 Z 点，然后避开 32 号敌兵视线伏进至 33 号敌兵后的篱笆外激活装置，直接把 32、33 号两名敌兵引去 Z 点一起杀掉，然后至 a 点放置声波引诱装置，一样的方法直接把 34、35 号两名敌兵引去 a 点一起杀掉。完成后绿扁帽就可以至 Y 建筑物把关在里面的间谍救出来。好不容易把间谍给救出来了，先让他到 30 号敌兵背后用麻醉剂 X 将其弄昏，之后铐 J 起来并换上他的衣服 T 扮成士官。记得 29 号巡逻队还被司机与其士官俘虏牵制在代号 X 的房屋门前吧？！让绿扁帽和间谍两员避开他们的视线，陆续把之前解决掉的 30 号到 35 号等六人的尸体全部搬离开 29 号巡逻队会巡逻的范围内，看是代号 b 点或是 W 点都可以。完成后间谍再至代号 c 点，趁 36 号敌兵不注意时将其毒死 W。

之后再至代号 d 点，趁 37 号敌兵不注意时将其毒死 W，若不小心尸体被 38 号敌兵发现，趁他跑到尸体之前从背后也毒死他。若没被发现，则一样至 38 号敌兵背后，避开东北方 39 号敌兵巡逻队的视线将他毒死，尸体放在 d 点。再前进到 e 点，趁 40 号敌兵巡逻的空档将其毒死，若尸体一样不小心被 41 号敌兵发现，同样地趁他跑到尸体之前从背后也毒死他。若没被发现则再至 f 点与他交谈 D，使他的视线看向 f 点。

接下来让狙击手伏进至 g 点，先把 42 号敌兵狙杀掉 E，再杀掉屋顶上 43 号敌兵。万一屋顶上有敌军看到 43 号的尸体跑来的话，让狙击手也把他们杀掉，千万不能让警报响起。完成后绿扁帽再去把 42 号敌兵杀掉。先别急着处理尸体，派间谍至屋顶上依序把 44 号到 49 号敌兵毒死，而处理 48 号敌兵时除了要避开 39 号巡逻队的视线外还要避开 49 号敌兵的视线，之后等他看到尸体再让他自己跑来送死。完成后间谍还可以去代号 h 的地方取军官的衣服。下楼来再依序把 50 号到 54 号敌兵毒死。不过其中得留下一名活口给狙击手做俘虏。让他带着俘虏至代号 i 点，命令俘虏去和 55 号敌兵交谈 D，使其视线向西并看不到 56 号敌兵的军官。

完成后间谍就可以去把 57 号敌兵毒死，并到 56 号敌兵军官背后将其活捉起来，最后再把 55、58 号敌兵毒死。到这里总算也捉到敌军的军官了，接下来就要准备逃亡的工作。首先让间谍和绿扁帽再次清除 29 号巡逻队的巡逻路线上的尸体，可以放在原来 54 号敌兵站岗处。处理完后司机与其士官俘虏就可以撤退，与绿扁帽他们会合后所有的俘虏已经没用就可以处理掉只留下 56 号敌兵军官让绿扁帽抱住 H。然后派遣间谍和 59 号敌兵巡逻队交谈，把他们牵制在东方门口附近，并让他们的视线看向门口。接着要去夺取坦克车，让其余队员至东方原本 51 号敌兵机枪手看守的地方集合，之后让狙击手伏进至代号 j 点，等 60 号敌兵回头往西南方巡逻时避开 61 号敌兵视线把 62 号敌兵狙击 E 掉。事实上此处有点奇怪：在这里只要别当着别个敌军面前杀人就不会有事，他们看到尸体竟然不会有反应……总之不管那么多，接下来让司机伏进去得取坦克车，之后把坦克车开到 j 点附近让队员上车，最后让间谍也上车，只要队员都上了坦克车之后附近的敌军就再也不要怕他们了，可以让司机用机枪 Ctrl 键扫射，最后把坦克车开到东南方道路，此关任务就完成。



MISSION 6
Eagle's Nest

任务目标： 绑架敌军的飞行员，摧毁敌军的飞机，最后全员乘上飞机逃离。

行动队员：


绿扁帽(1)


狙击手(2)


工兵(4)

此关首先要在不让警报响起的情况下先把敌军的飞行员活捉起来。三名队员一开始先至代号A点的地方躲好，然后派工兵至代号B点的地方放置陷阱 W ，之后回A点。绿扁帽则在A点放置声波引诱装置 G 并激活装置 I ，引诱1号敌兵过来让陷阱夹死。接下来让绿扁帽避开3号敌兵的视线伏进至代号C点贴墙放置声波引诱装置 G ，之后退回B点等待3号敌兵离C点较远时再激活装置 I ，目的只要引诱2号敌兵一人过来。之后立即关闭装置 I ，等2号敌兵站在引诱装置前凝视时再伏进至其背后将他俘虏起来，并命令俘虏等3号敌兵接近时与他交谈 D ，控制3号敌兵的视线向东南方。

现在绿扁帽就能避开东方6号敌兵的视线将3号敌兵也活捉起来并将他移至C点。绿扁帽操纵的俘虏也将他铐 J 在C点。这时狙击手与工兵二员就可以伏进至C点一人操纵 R 一名俘虏。然后让绿扁帽避开4号敌兵的视线伏进至代号D点的地方放置声波引诱装置 G ，之后激活装置 I 并躲进D点旁房屋内。等4号敌兵站在引诱装置前凝视时再出来至其背后将他杀掉 W 。接下来绿扁帽再避开5号敌兵的视线迅速跑到代号E点的地方放置声波引诱装置 G ，再到代号F点的地方等待5号敌兵走到崖边时再激活装置 I ，让5号敌兵的视线看向东南方，这时绿扁帽再立即爬上山崖从背后将他杀掉。

接着派遣工兵带着俘虏伏进至代号G点，命令俘虏与6号敌兵交谈 D ，控制他的视线向东南方。让狙击手也带着俘虏伏进至代号H点，等7号敌兵在墙上大约走到代号I点附近时命令俘虏与7号敌兵交谈 D ，控制他的视线使他看不到8号敌兵。趁此时让绿扁帽至代号J点放置声波引诱装置 G 并躲到D点附近激活装置 I ，把8号敌兵引至J点杀掉，尸体最好搬到D点。接下来再命令狙击手的俘虏调整一下7号敌兵的视线向西方，使他看不到在H点的狙击手以及9号敌兵。如此一来只要避开10、11号两名敌兵的视线，狙击手就能轻松地把9号敌兵狙击掉 E 。完成后绿扁帽再避开7号敌兵的视线至6号敌兵背后将他杀掉 W 。

然后趁12号敌兵巡逻的空档把声波引诱装置放在L点，到K点激活装置，把12号敌兵引至L点杀掉。用一样的方法把声波引诱装置放在M点，到N点激活装置，把13号敌兵引至M点杀掉。接下来绿扁帽至I点附近的墙外及7号敌兵的身后待命，等10号敌兵巡完西方开始向东方行走时，让绿扁帽迅速爬上墙并把7号敌兵杀掉 W ，这样可以省下狙击手一发子弹。完成后立即爬入墙内至O点旁房屋内躲起来。若是时间来得及就把声波引诱装置放在O点，激活后再躲入房屋内，把10号敌兵引至O





点杀掉。接下来就可以活捉 11 号敌兵的飞行员：只要利用他巡逻的空档先跑到代号 P 点，再跑到代号 Q 点，在 14 号敌兵看不到的地方就能轻松地把他捉到。

然后只要操纵 R 他，让绿扁帽小心地带领他沿着 M 点的那面墙伏进出东边的门，这样又可以省下狙击手一发子弹。完成后把飞行员铐 J 在 M 点，之后再前进至 R 点。等 15 号敌兵回头走上坡时迅速跑到他背后杀掉 W 他——放心！只要不要离 16 号敌兵太近，否则在下坡处的他是看不到的。敌军的飞行员已经捉到了，狙击手及工兵的俘虏在南方部份也没用处了，可以让绿扁帽将他二人处理掉。接着让三名队员到 9 号敌兵原来站岗的楼梯下集合。先派绿扁帽趁 17 号敌兵巡逻的空档爬上楼梯，并躲在原来 9 号敌兵的站岗处。等待 17 号敌兵由西向东巡逻至代号 S 点时正好也是西方 18、19 号两名敌兵视线的盲点，让绿扁帽迅速跑至 17 号敌兵背后将其活捉并铐起来。然后将他先塞在代号 T 点的角落内，并将声波引诱装置放在 U 点，激活后躲入旁边的房屋内，把 20 号敌兵引至 U 点活捉铐起来。

接下来小心附近敌军的视线，再将声波引诱装置放在 V 点，躲在 T 点激活装置之后立即关闭装置。要注意别让 21 号敌兵一直朝着 V 点看：把 18 号敌兵引至 V 点，等 21 号敌兵目光回复后再至 18 号敌兵背后将他杀掉 W。然后让绿扁帽伏进至 21 号敌兵背后，等附近一组 22 号的四员巡逻队巡完附近，而且西方 19 号敌兵也调头向西巡逻时，将 21 号敌兵杀掉 W，尸体搬 H 到 T 点。现在可以让狙击手及工兵二人上楼梯至 T 点，将先前绿扁帽捉到的二名敌兵一人操纵 R 一名当俘虏。接下来二人带着俘虏伏进至代号 W 点附近，命令二名俘虏分别与 23、19 号两名敌兵交谈 D，控制他们的视线向东方。如此一来绿扁帽就能至两名敌军背后将他们二人杀掉 W，尸体搬到 H 代号 X 点，不过要小心 22 号敌兵巡逻队及 24 号敌兵的视线。

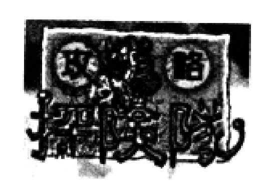
至代号 Y 点放置声波引诱装置，躲在 Z 点激活装置之后立即关闭装置别让 25 号敌兵也朝着 Y 点看，把 24 号敌兵引至 Y 点后等 25 号敌兵目光回复后，再至 24 号敌兵背后将他杀掉 W。然后趁 26 号敌兵巡向北方时，让绿扁帽伏进至代号 a 点放置声波引诱装置，回来 Y 点再激活装置把 26 号敌兵引来 a 点，避开 22 号敌兵巡逻队及 27 号敌兵的视线至 26 号敌兵背后将他俘虏起来并立即卧倒 C。之后等 27 号敌兵巡至接近代号 b 点时，让绿扁帽带着俘虏往 b 点伏进，这时要赶紧让俘虏往 c 点方向跑，等 27 号敌兵回头又要向南巡逻时，命令俘虏与他交谈 D，控制他站在 c 点附近 28 号敌兵看不到的地方，并且让他的视线看向东方。

就这样再让绿扁帽伏进至其背后，等 22 号敌兵巡逻队离开附近，再等 29 号敌兵调头向东方巡逻时把 27 号敌兵杀掉 W 并搬运 H 附近一个油桶把尸体藏起来。之后绿扁帽再带着俘虏由原路伏进回到代号 Z 点。完成后绿扁帽去把 Z 点旁的油罐车向代号 X 点方向推到尽头，并将其俘虏与工兵的俘虏杀掉 W，尸体则搬到代号 d 点。工兵则到代号 e 点放置第一枚遥控炸弹 B。接下来要换个方向操作，让狙击手带着俘虏伏进到代号 f 点 30 号敌兵看不到的地方。等待 22 号敌兵巡逻队离开附近，而且在 31 号敌兵调头向北方巡逻时，避开 16 号敌兵机枪手的视线将 32 号敌兵狙击掉 E。

完成后再带着俘虏避开 30、31 号两名敌兵的视线，由 16 号敌兵背后伏进到代号 g 点，命令俘虏与 30 号敌兵交谈 D，控制他的视线看向西方。然后让绿扁帽也伏进到 g 点，一样等待 22 号敌兵巡逻队离开附近，并且在 31 号敌兵调头向北方巡逻的同时，让绿扁帽伏进到 16 号敌兵背后将他俘虏起来并立即卧倒 C。之后再带着俘虏回到 g 点。等 31 号敌兵再巡逻回来时命令俘虏与他谈 D，控制他的视线看向东南方。接着至代号 h 点放置声波引诱装置并再躲回 g 点，为了避免 30 号敌兵到时由 g 点方向跑来，先让狙击手的俘虏取消和 30 号敌兵的对话，等他朝向东方走时再让绿扁帽激活声波引诱装置，把 30、31 号两名敌兵一起引来 h 点杀掉 W。

到这里绿扁帽已经俘虏了一名敌军士官，狙击手应该还有四发子弹，玩家应该也知道如何去对付北方的敌军了。不过笔者对于工兵配备的四枚手榴弹没有用到感觉非常可惜，所以决定利用这四枚手榴弹将地图北半部代号 k 及 m 的两座军营内的敌军全部炸死。首先让三名队员至 h 点集合，俘虏则要先让绿扁帽铐 J 起来，接下来让工兵拿起手榴弹 E 待命，等待 22 号敌兵巡逻队巡至接近代号 m 军营，再等 33、34 号两名敌兵巡至最接近代号 k 军营时，让工兵朝 k 军营投掷手榴弹直接把军营炸毁，之后立即卧倒 C，让工兵先朝代号 T 点伏进过去。这时 33、34、35 号三名敌兵则会跑来代号 k 军营处查看，另外被炸毁的 k 军营还会跑出一名士官，让还在 h 点的绿扁帽及狙击手二人一起用手枪 Q 把上述四名敌军引来 h 点杀掉。

警报响起时代号 m 的军营会出现两组巡逻队一共七人，当他们看到放在代号 d 点的尸体时会跑去查看，等他们到达 d 点聚集在一起时再让工兵引爆 A 放在代号 e 点的遥控炸弹：这样一来除了能把他们七人一起炸死之外还能将目标物摧毁。然后让工兵伏进至代号 V 点，等待代号 m 的军营第二次出来的七名敌兵再至 d 点附近查看，若是 22 号巡逻队也跑来的话，等他们又聚集的差不多时再让工兵朝他们投掷 E，其第二枚手榴弹，把他们



全都炸死。这时36敌兵可能会看到尸体也跑来，再等代号m的军营第三次出来的七名敌兵再至d点附近查看时，用第三枚手榴弹把他们一起炸死。最后代号m的军营只会再出来二名敌兵，不如省下一枚手榴弹，让工兵在代号V点直接用手枪 Q 引来杀掉即可。

接下来若是再玩俘虏游戏的话可能显得太无趣了点，先派狙击手将站在屋顶上的36号敌兵及站在飞机上的37号敌兵狙击掉 E 。然后派三名队员至原来35号敌兵站岗的堡垒内，直接一起开枪 Q 可以引38号敌兵及39的号敌兵三员巡逻队过来就死。接着至代号n点直接射死40号敌兵。然后到代号p点或q点开枪引41、42、43号敌兵过来就死。若是工兵还有一枚手榴弹的话，则可至代号r点朝三名敌军站岗的屋顶投掷 E 手榴弹，把他们全都炸死。若是没有手榴弹，那狙击手应该还有二发子弹，让他把屋顶上28、44号两名敌兵狙击掉 E 。而29号敌兵则可至代号u点直接开枪 Q 引他过来就死。

现在总算可以准备爆破任务了！让绿扁帽分别去推动剩余三座代号x、y、z、的油罐车，除了代号y的油罐车只要推到代号i点旁之外，其余的都推到尽头。再来让工兵将剩余的三枚遥控炸弹分别放置 B 在代号i、j、w的地方。完成后将全部炸弹引爆 A ，把目标物都摧毁掉。最后记得要让在南方M点的敌军飞行员和队员一起乘上在跑道中央的飞机，此关任务就算完成。

MISSION 7
The Great Escape

任务目标： 将绿扁帽及司机由敌军手中救出，并协助集中营里的囚犯顺利逃亡，最后乘卡车由东南方道路逃离。

行动队员：

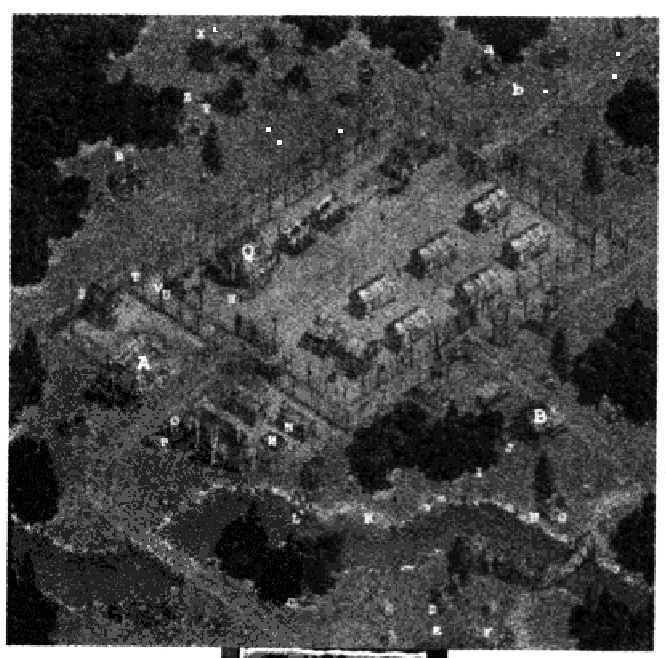

绿扁帽(1)


陆战队员(3)


工兵(4)


司机(5)

此关因为绿扁帽及司机被敌军捉住，剩下陆战队员及工兵两个没有藏匿尸体能力的队员，要想在警报不响起的情况下救出绿扁帽及司机已经是不可能的事。而且若是没有把所有的敌军都解决掉的话，最后囚犯一放出来只要有一人被敌军打死任务就算失败。而本关有两座军营若是警报响起会出现巡逻队，代号A的军营会出来四员巡逻队，代号B的军营则会出来五员巡逻队。幸好这次工兵配备了一枚遥控炸弹及四枚手榴弹，弹药非常充足，只要在炸毁两座军营之前别让警报响起，这关将会很容易就达成任务。



首先派遣陆战队员伏进 C 至代号C点的位置，等待1号敌兵调头向东方巡逻时迅速朝他背后伏进，到达鱼叉 E 的射程时立刻射死他，接着至尸体身上搜出一包香烟并至代号D点的位置就位。把香烟丢到 V 代号E点的附近，不过最好避开2号敌兵的视线，否则他回头查看时可能会看到尸体。等2号敌兵走去E点捡香烟时让陆战队员用鱼叉 E 把他射死，之后3号敌兵及在桥上巡逻的4号敌兵会发现尸体而跑来，趁他们还没喊出声音导致警报之前陆续把他们二人射死 E 。接下来再至E点的尸体身上拿一包香烟并丢到 V 代号F点的附近引5号敌兵过来，不过要赶紧再回到D点，等他看到尸体跑来再射死他。如此一来陆战队员及工兵两名队员就可以伏进 C 到代号G点。

趁6号敌兵向西巡逻的空档让工兵将陷阱 W 放置在代号H点附近，之后立即跑回G点并丢 V 一包香烟过去，如此就可以引6号敌兵过来被陷阱夹死。完成后工兵再把陷阱收好 H 并放下 W，香烟记得也捡起来，准备再诱杀7号敌兵。让两名队员伏进至代号I点的位置，将香烟丢到代号J

点的附近引7号敌兵过来捡，等他过来就会看到尸体并跑过去被陷阱夹死。此时工兵就可以伏进至8号敌兵背后放置（B）一枚遥控炸弹，完成后再巡原路回代号C点待命。

接下来陆战队员伏进至代号K点的位置潜入水中（D），由代号L点的水管处可游至代号M点的水池中，在水池里等待9号敌兵走到代号N的房屋门口附近时，避开他的视线迅速起立 D 并把他射死 E 。继续伏进至代号O点，等待10号敌兵调头向东南方巡逻时再立即朝他背后伏进，到达鱼叉 E 的射程时立刻射死他。往前伏进至11号敌兵背后把他射死 E 。最后再把12号敌兵也射死。如此一来工兵就可以去和陆战队员在代号P点会合。先让工兵在11号敌兵的尸体附近放置陷阱 W ，然后丢 V 一包香烟引13号敌兵朝尸体方向过来，接着伏进回P点，等13号敌兵被陷阱夹死后，让工兵先朝A军营投掷 E 一枚手榴弹，再立即引爆 A 放在B军营的遥控炸弹。如此一来两座军营就会一起被炸毁，虽然军营各会跑出一名未被炸死的敌军，但是他们只要没听到枪声或是看到人，他们就会自动走到地图边消失。

这时14、15号两名敌兵会跑来爆炸处查看，最好让两名队员先躲进P点旁的房屋内，因为在P点用手枪 Q 的射程打不到他们，等他们回头来就可以打到你。所以等他们散去后再出来开枪引他们过来会比较安全。警报虽然响起但是没有巡逻队出来烦人，不过集中营里的囚犯都会被赶回房屋内，绿扁帽及司机也会被关在代号Q的房屋里，门口有数名敌军看守。接下来让陆战队员沿着地图西方伏进至代号R点的位置将16号敌军射死 E 。

然后让两名队员伏进至代号S点的位置待命，等待17号敌兵调头向东北方巡逻时再立即朝代号T点伏进，到达后工兵用钢丝钳 J 把铁丝网开个口让两名队员至代号U点躲好。等17号敌兵调头回来看到铁丝网遭到破坏时会跑去查看，等他接近时再让陆战队员用鱼叉 E 射死他。两名队员再移动到代号V点，让工兵朝代号W点投掷 E 一枚手榴弹并立即卧倒 C ，免得被看守大门的两名敌兵看到，等待集中营内的敌军朝爆炸处聚集的差不多时再投掷 E 一枚手榴弹，如此就可以很轻松地把集中营内围的敌军全都炸死。接着工兵再用钢丝钳 J 把铁丝网开个口就可以放心地至代号Q的房屋把绿扁帽及司机救出来。

由于绿扁帽及司机的装备放在西北方伐木场代号X点的地方，因此派遣陆战队员伏进至代号Y点的位置就位，小心在Y点18号敌兵若是向西巡逻时视线会扫到，所以在Y点每做一个动作就要赶紧卧倒 C 。接下来丢一包香烟 V V到代号Z点的附近引19号敌兵过去捡，等他到达鱼叉 E 的射程时立刻射死他。之后20、21号敌兵都会看到尸体跑来，就让陆战队员把他们都射死。如此一来绿扁帽及司机就可以顺利地至X点拿装备，其实绿扁帽在这关根本没有什么用处，只要司机拿到来福抢就非常足够了，可以让司机用来福抢 E 依序把22、23、18号敌兵射死。

现在可派工兵伏进至东北方代号a点的位置就位，等待24号五员巡逻队巡至代号b点附近时，把最后一枚手榴弹拿出来把他们炸死。最后敌军应该只剩下25号至29号一共五名敌兵，让司机用来复枪 E 依序把他们杀掉，不过记得千万不要贪便宜先把集中营铁丝网内25号及29号敌兵一起先杀掉，因为集中营里的囚犯只要看到铁丝网内没有敌军就会自动跑出来，万一被瞭望台上的敌军打死，任务就失败。所以29号敌兵最好是留在最后一个再杀。只要把所有的敌军都杀掉，囚犯就会自动跑出来从之前工兵破坏过的铁丝网缺口处逃亡。等他们平安离开，四名队员乘上东南方的卡车至东南方道路逃离，此关任务就算完成。

MISSION 8
Dangerous Fridndships

任务目标： 与荷兰军联络员取得联系，让她从敌军的将军身上偷走一份机密文件，最后全员乘坐停泊在西方码头的船向东方逃离。

行动队员：


绿扁帽(1)


狙击手(2)


陆战队员(3)

此关若是让警报响起的话，在河川北方的部分除了敌军总部会出现巡逻队之外，敌军的将军还会逃走，任务就算失败了。而且在河川南方的部分则是代号A的军营会出现两组四员巡逻队，只要在不让河川北方的敌军发现任何尸体或队员的情况下，在南方部分倒是还可以大胆的放手一搏。玩家可以试试看在代号B点三名队员出现的地方直接一起开枪 Q ，看能不能把代号A



军营内的 24 名敌兵全都杀掉，若是成功了就可以解决不少的麻烦，不过以下的攻略笔者还是以警报没有响起的安全情况为主。

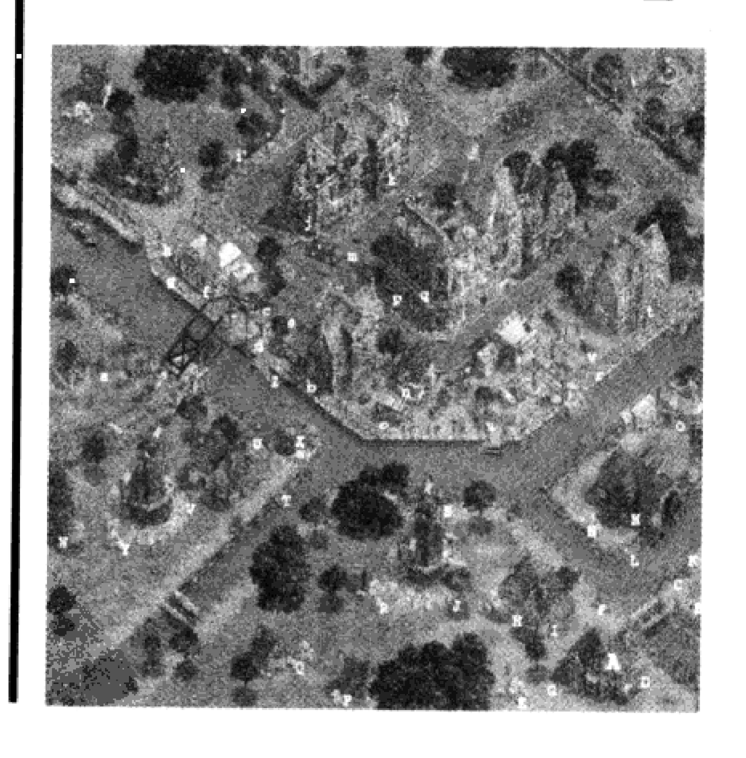
首先让三名队员卧倒 C，至代号 B 点旁的篱笆边藏好，派绿扁帽避开 1 号敌兵的视线，把声波引诱装置放置 G 在代号 C 点附近的位置，回到 B 点再激活装置 I 把 1 号敌兵引来 C 点，让绿扁帽将他活捉并铐起来 X、J。之后伏进 C 到代号 D 点再放置声波引诱装置 G，激活装置 I 后立即躲进旁边的屋子内，等 2 号敌兵过来 D 点后再出来将他活捉起来 X、J。接下来避开 3 号敌兵的视线伏进到代号 E 点，同样用声波引诱装置把 3 号敌兵引来 E 点，不过要杀掉 W 3 号敌兵之前还须小心避开 4 号敌兵的视线。完成后让陆战队员操纵 R 一名俘虏小心地伏进到代号 F 点的位置，命令俘虏去和 5 号敌兵交谈 D，使他的视线看向东方。

然后就可以派狙击手伏进到代号 G 点附近的位置就位，等待 6 号敌兵调头向东巡逻时把 4 号敌兵狙击杀掉 E，之后伏进到代号 F 点的附近待命。然后让绿扁帽把声波引诱装置放在代号 H 点的位置，激活装置后立即躲进旁边的屋子内，引诱 5 号敌兵过来 H 点后再出来将他杀掉 W。然后让在 F 点的狙击手向东移动一点，把 7 号敌兵狙击掉 E，等 6 号敌兵看到尸体跑去查看时，把他在尸体的位置上杀掉，因为在 6、7 号敌兵的附近也只有 7 号敌军站岗的位置是其它敌军都看不到的地方。完成后先让绿扁帽把在代号 E、H 点的尸体都搬 H 到代号 I 点藏好，如此做是为了将来对付 12、13、15 号敌兵用。另外陆战队员操纵的俘虏也把他铐起来 J，改由狙击手操纵 R。让狙击手带着俘虏伏进到代号 J 点附近的位置就位，命令俘虏去和 12 号敌兵交谈 D，使他的视线看向南方，这样做是为了不让他看到代号 N 点的位置。

接下来就可以派绿扁帽及陆战队员二员至东方代号 K 点的位置，让陆战队员用充气艇 N 将二人载至代号 L 点的地方上岸，记得让陆战队员把充气艇收起来 H，免得到时敌军看到就出事了……接着先让陆战队员伏进至代号 M 点旁边的屋子内躲好，再让绿扁帽把 6、7 号敌兵的尸体都搬 H 到代号 M 点仔细藏好，要把尸体放到只看到手或脚为止。完成后避开 9、11 号敌兵的视线把声波引诱装置放在代号 N 点的位置，卧倒躲在 M 点等 9 号敌兵走到 8 号敌兵身旁时再激活装置，直接把两名敌兵引来 N 点杀掉 W，之后避开 11 号敌兵的视线把尸体也都搬到 M 点藏好，不然到时西方 12 号敌兵看到就前功尽弃了。完成后陆战队员就可以出来先把 10 号敌兵用鱼叉 E 射死，再去代号 O 点拿取潜水装备，最后再巡原路用充气艇将二人载回代号 K 点的地方上岸。

然后让在 J 点附近的狙击手改命令俘虏去和 14 号敌兵交谈 D，使他的视线看向西方并且看不到代号 Q 点的位置。这样绿扁帽就可以伏进至代号 P 点的位置，运用声波引诱装置把 15 号敌兵引来 P 点杀掉 W。继续再利用代号 Q 点及旁边的屋子也可把 16 号敌兵引来 Q 点杀掉。然后至 14 号敌兵背后，将他俘虏起来 X、J、R，在代号 R 点处放置声波引诱装置后再带着俘虏伏进回 Q 点并把俘虏处理掉，先让狙击手带着其俘虏退至东方较安全处，之后再让绿扁帽激活装置把 12、13 号两名敌兵一起引来 R 点杀掉。最后还有一名 17 号敌兵，再让绿扁帽运用声波引诱装置将他引至代号 S 点，先将他俘虏起来 X、J、R，再带领他至东南方安全处杀掉，因为将来处理西方敌军时尸体若放在 S 点会被看到。

现在准备再往西方推进，让陆战队员由 K 点处潜水 D 游至代号 T 点待命。若要让他在同时避开 18、19、20 号三名敌兵视线的情况下把 18、19 号两名敌兵一起杀掉，这样是太勉强了点，所以就让狙击手用最后两发子弹把两名敌兵先射死 E，再让陆战队员避开 20 号敌兵的视线上岸 D 至代号 U 点附近安全处。之后利用 21 号敌兵三员巡逻队巡逻的空档尾随他们伏进至代号 V 点附近用鱼叉 E 将 22 号敌兵射死 E，然后再立即伏进到代号 W 点躲好。接下来要杀 23 号敌兵同样让陆战队员尾随着巡逻队至 23 号敌兵背后将他射死 E，再配合绿扁帽把尸体搬到 H 代





号 U 点，而陆战队员则至代号 X 的房屋内。利用 U 点放置声波引诱装置可以再引 24 号敌兵过来，不过他跑来时会看到尸体，最好先让绿扁帽把附近尸体都集中在 U 点，激活装置之后躲在代号 X 的房屋内等他跑来，趁他跑到尸体前迅速让陆战队员从房屋出来用鱼叉 E 把他射死。

现在让绿扁帽把声波引诱装置放到代号 W 点，等巡逻队巡离开 W 点之后再伏进至代号 Y 点丢一包香烟 V 至 25 号敌兵背后，等 26 号敌兵看到香烟走过来捡时再激活声波引诱装置，把 25、26 号两名敌兵一起引来 W 点杀掉，尸体最好往树林内藏好，否则三员巡逻队的最后一员有时可能会看到。然后让陆战队员用鱼叉 E 把风车上的 27 号敌兵射死，之后就可以回 T 点处潜水 D 游至代号 Z 点就位。等待 28 号敌兵调头走向东方时避开 29 号敌兵的视线迅速起身 D 用鱼叉 E 把 28 号敌兵射死，之后立即卧倒 C 。若是 29 号敌兵发现尸体跑来就再射死他，万一他没看到还比较麻烦，可以用起立 S 、卧倒 C 方式引他过来，不过要注意一下杀他的地点会不会被其它敌军看到。完成后陆战队员就可以避开 32 号敌兵的视线去激活开关把桥梁放下来，而绿扁帽也才能去解决 30、31 号两名敌兵。

小心地让绿扁帽避开附近敌军的视线先躲进代号 a 点旁的房屋内，等待 21 号巡逻队刚离开房屋，让绿扁帽把声波引诱装置放到代号 a 点，激活装置把 30、31 号两名敌兵一起从篱笆方向引来，绿扁帽就可从房屋后面绕路伏进至他们背后把他们都杀掉，尸体要趁巡逻队回来之前赶紧搬到篱笆后面藏好。只要再让绿扁帽及狙击手避开巡逻队就可以到对岸了，小心地伏进到代号 b 点附近和陆战队员会合：让陆战队员及狙击手躲进代号 b 点旁的房屋内，绿扁帽则避开 32 号敌兵的视线去把 28、29 号两名敌兵的尸体搬至 Z 点藏好。之后把声波引诱装置放到 b 点，激活装置后迅速躲进房屋内，把 20 号敌兵引来活捉并铐起来 X J 。然后再把声波引诱装置放到原来 29 号敌兵站岗处，顺便也可以激活开关把桥梁复原，不然船过不去在那里按喇叭也是满吵的啦。

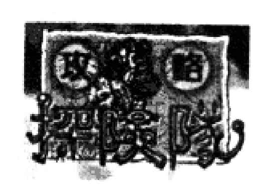
最好再丢一包香烟 V 到代号 c 点附近做为辅助，之后伏进躲到代号 d 点处激活装置引 32 号敌兵过来也把他活捉并铐起来 X 、 J 。接下来让陆战队员及狙击手一人操纵 R 一名俘虏，狙击手带俘虏伏进到代号 e 点处，命令俘虏与 33 号敌兵交谈 D，控制他的视线尽量向南方。然后绿扁帽利用代号 f 点及旁边的屋子用声波引诱装置把 34 号敌军引来将他俘虏起来 X 、 J 、 R 。接下来带着俘虏伏进到代号 g 点处，命令俘虏与 35 号敌兵交谈 D ，控制他的视线向西南方。然后让陆战队员也带着俘虏伏进到代号 h 点附近，等 36 号敌兵向 h 点方向走来时小心地命令俘虏与他交谈 D ，尽量控制他的视线向东方。完成后陆战队员就可以用鱼叉 E 把他们都射死。而两名队员的俘虏也都可以处理掉，让绿扁帽把这附近的尸体都搬到 H 代号 i 点附近藏匿。

然后西方 38 号敌兵也把他杀掉之后把声波引诱装置放到代号 j 点处，激活装置可以把 39、40、41 号三名敌兵一起引来 j 点杀掉。接下来只要再避开 42 号敌兵的视线，让绿扁帽进入代号 k 点的门内就可以联络到荷兰军联络员，队员的图标也就会多出一名女性。她的功能类似间谍，可以去和敌军交谈 D ，分散敌军的注意力，不过她没有暗杀的能力，而且若是被身穿黑色衣服的盖世太保看到就会被识破。

首先让她从屋内出来去和 42 号敌兵交谈 D ，使他的视线向东方，再让绿扁帽避开 43 号敌兵及 44 号敌兵巡逻队的视线将 42 号敌兵杀掉并将尸体搬至西方安全处。接下来让联络员爬上楼梯去和 33 号敌兵交谈 D ，使他的视线背向楼梯。这样就可让绿扁帽把狙击手的俘虏杀掉，尸体放在代号 m 点。然后伏进至代号 n 点处放置声波引诱装置，躲在代号 o 点再激活装置，把 11、45 号两名敌兵一起引来 n 点杀掉。之后就可以让陆战队员至代号 p 点处待命，让联络员取消和 33 号敌兵的交谈，让他看到代号 m 点处的尸体并跑下楼梯，如此就可让陆战队员趁他爬楼梯时把他射死 E 。

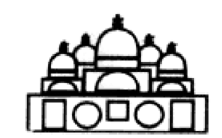
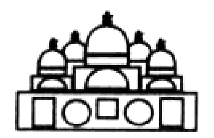
然后让联络员先去代号 b 点附近避一避，让绿扁帽把声波引诱装置放在代号 q 点处，下楼梯至 p 点再激活装置，如此一来可以把 46、47、48 号三名敌兵一起引来二楼 q 点处，不过他们在那里会看不到尸体，只要再向他们丢石头 Y ，一个人丢三次他就会跑下来，同样让陆战队员趁他们爬楼梯时把他们都射死 E 。接下来可以再让绿扁帽运用声波引诱装置在代号 u 点可引 49、50 号两名敌兵一起过来。在代号 v 点可引 51、52、53 号三名敌兵一起过来。其实也可以不必了，只要让联络员至代号 r 点处，避开 51 号盖世太保的视线跑到代号 t 点的门内就行了。然后就等敌军的将军也跟着走进屋子内，过一会儿就可以看到联络员皮包上多了一份机密文件。

最后只要让所有队员平安乘上停泊在西方码头的船，船就会缓缓地向东方开走——恭喜您！终于完成所有的任务了！



模拟城市

市长就职需知

市长就职需知



◎撰文/余家璇

STEP 1 选择你想开发的地形

游戏提供的地图产生器，可以创造出五种风格各异的地形，并可依你的喜好调整山坡、水源地、以及树木的多寡。当然，你也可以从数据库当中读出世界著名城市的地形来建设。一般而言，我们建议初学者先选择平地地形练习。

利用上面的地形选择器选择你要的地形，按下重新产生地形（Re－Generate Terrain）键让计算机为您计算出新的地形。您可以一再重新产生地形，直到出现您满意的地形时，按下接受键（Accept this Terrain）。

STEP BY STEP

首先恭喜各位在激烈的选举战中脱颖而出，成为《模拟城市 3000》的新市长。在这里，我们将一步一步地带领各位进入市政的中枢地区，为您说明所有市政府提供的功能。现在，请各位先签下您的大名，并为您的城市取个吉利的名字吧。



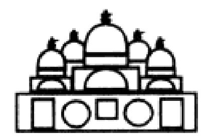
先为您的城市取个好名字并挑选难易度、城市大小及起始年份就可开始游戏了！

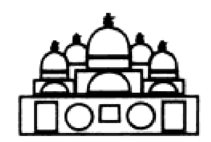


使用右边的调节器可以信自己喜好设定山坡、水源及平地的比例。









地形工具
规划区域
交通运输
民生必须设施
市政/特殊建物
游戏小技巧说明
城市景观
灾害/紧急状况
顾问群
市政数据查询
游戏选项
网格线显示开关
缩小
分层显示表
进行仿真
时间暂停
市政状况跑马灯

The Llama Suggests . . .

Buying power from a neighbor is expensive, but you won't have to deal with pollution from power plants.

Show tips at startup

Next Tip

Style City Founded In 2000 Greetings, Mayor Tristan!

Style City Pop: 0 $50,000 1/1/2000

RCI

城市名称
居民数量
市府资金
日期
模拟速度调整
住商工指示器
放大
顺时针旋转
逆时针旋转

STEP 2 游戏主画面介绍

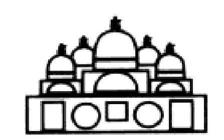
现在我们已经进入市政府的中心。您可以在这里鸟瞰整个城市，并且利用右手边的工具来规划你的城市。而下方则有一个跑马灯，它会随时将城市里头的消息回报让您知道。下方偏右有一个模拟速度控制器，刚进入游戏时被设定成暂停模拟，就先让它保持这个状况。更右边有一个写着 RCI 的住商工指示器，当它往上指时，代表有正向的需求；反之朝下时，就代表该类型的区域规划太多了。

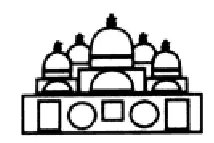
在游戏画面右边列出的选项当中，部分选择还有更细的选项，如住宅区就再细分为低密度、中密度、高密度三类。您可以将鼠标器移到有细项的选项图标上，按下左键不放，此时细项选项就会出现在图标的左方供您选择。



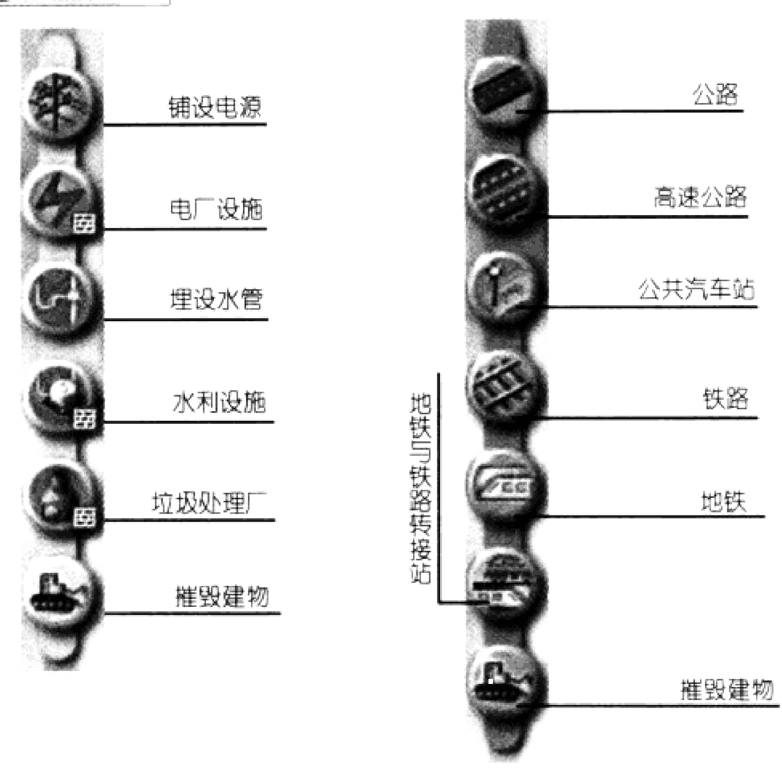
模拟城市

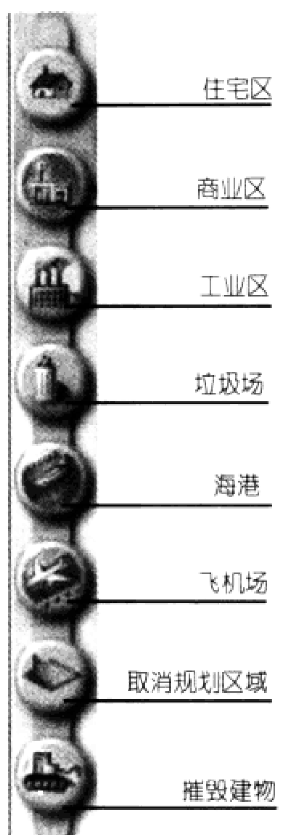
市长就职需知

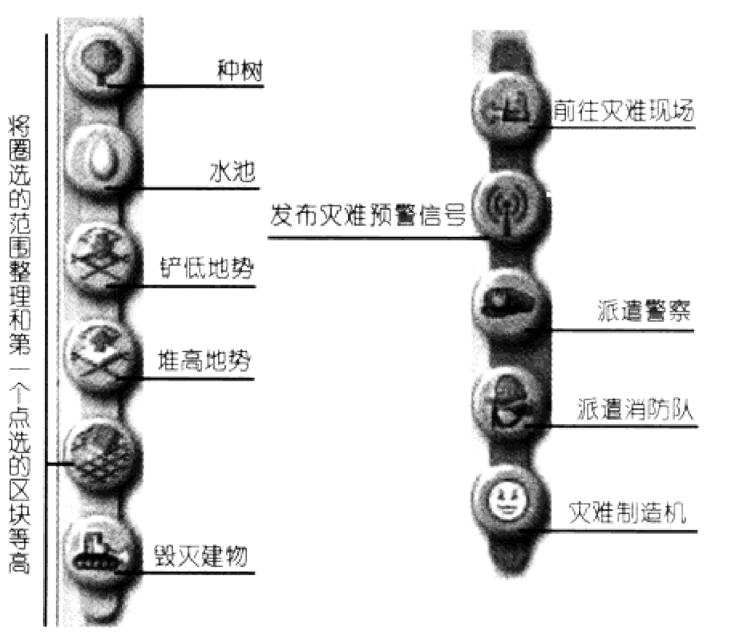


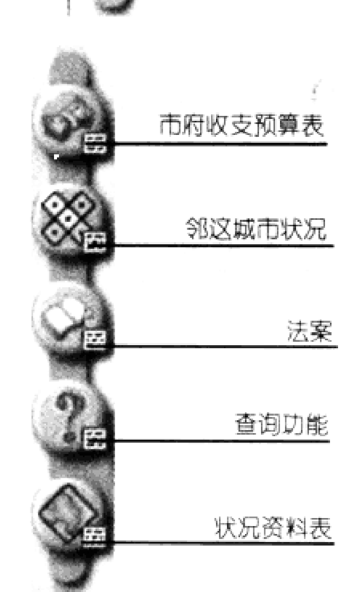


STEP 3 细项功能解说

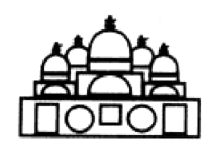


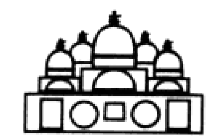


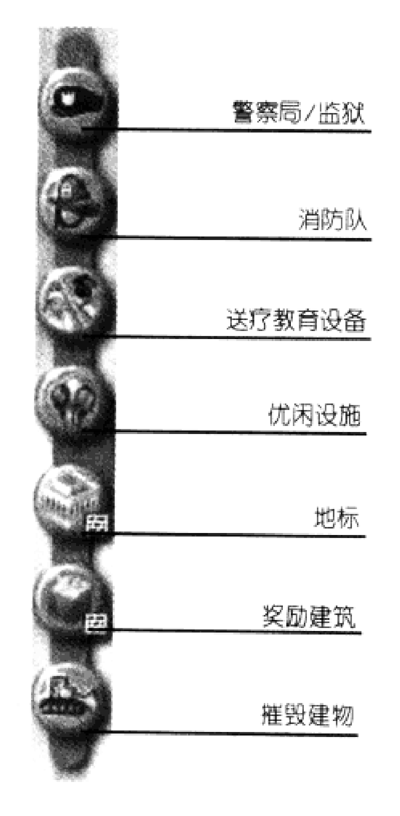












游戏设定

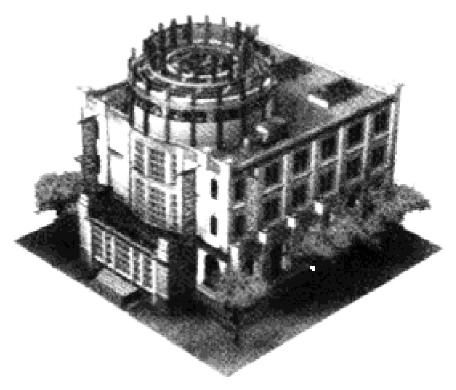
储存城市

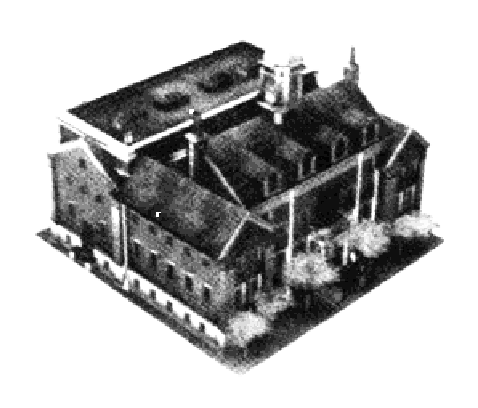
另存为新城市

读取城市

重新开始一个新城市

离开游戏





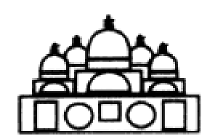
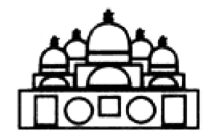
STEP 4 阅读城市的状况数据表

想要规划一个城市，却搞不清楚城市的状况似乎是不太合理的事情。因此我们强烈建议您经常地来阅读太况资料，随时掌握城市的最新动态。这个状况表主要分三类，第一类是地图资料，主要显示城市的犯罪分布、土地价值等资讯；第二类是以柱状图和派状图统计人口结构以及电力资源的比例的资料；第三类则是历年统计数字图。其中，第一类资料也可以利用分层显示表将资料即时显示在地图上。



模拟城市

市长就职需知

STEP 5 见见市府里头的顾问群









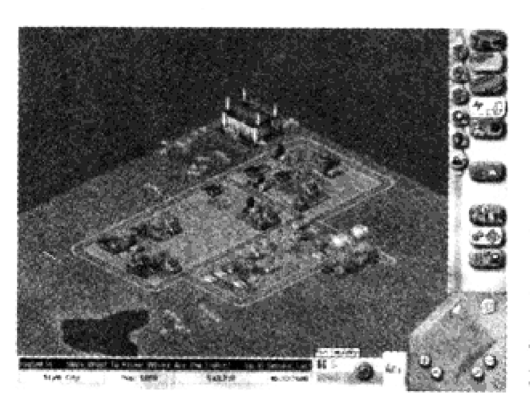
财政顾问　大众运输顾问　城市规划顾问　环境保育顾问　公共安全顾问　教育健康顾问　公共设施顾问

现在我们来到市府的会议厅，有七位专职的顾问会随时在这里提供您重要的信息让您参考，有时候请愿者也会出现在会议厅里。有空的话，不妨多来听听他们的意见。

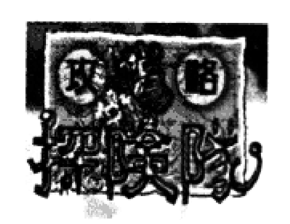


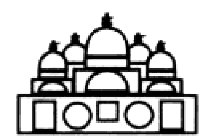
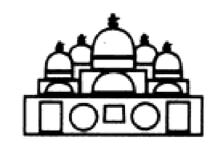
- 居民情绪分布图
- 犯罪率分布图
- 人口密度分布图
- 供电区域显示图
- 火灾概率显示图
- 土地价值
- 污染分布图
- 交通流量图
- 供水区域显示图
- 规划区域种类表示图
- 第二类人口结构图
- 第三类历年统计数字图

STEP 6 如何观看跑马灯

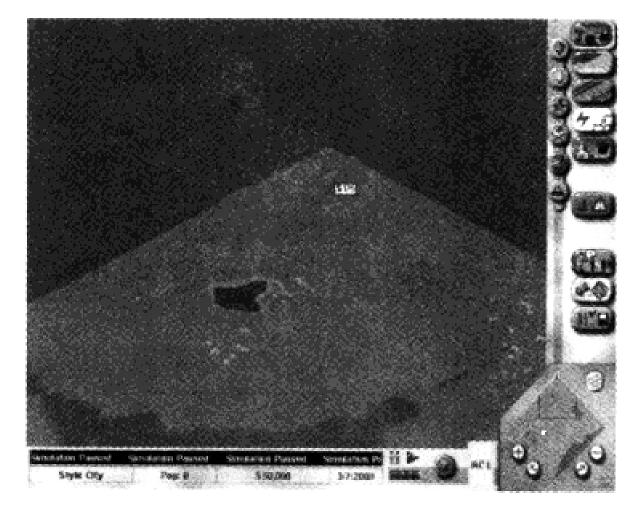


在游戏进行中，跑马灯将会不停的将城市中发生的点点滴滴显示出来。当中值得注意的是绿色字体的信息，那代表有顾问或是请愿者/商人前来跟您讨论事情。至于红色字体的信息代表灾害发生，而黄色的信息只是城市中的居民闲来无事的打屁罢了！



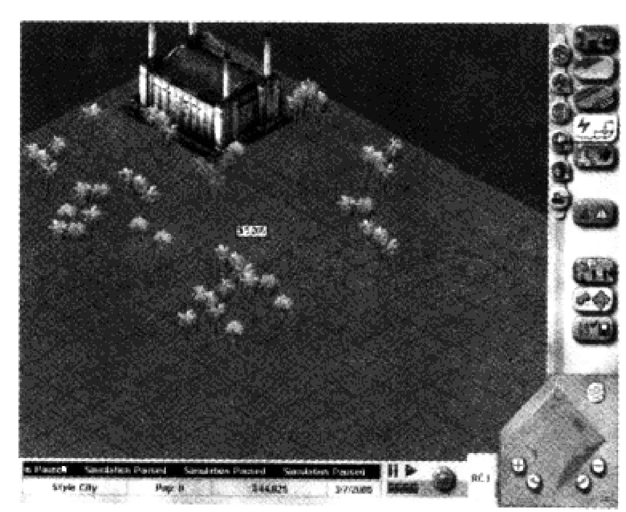



STEP 7 开始整地



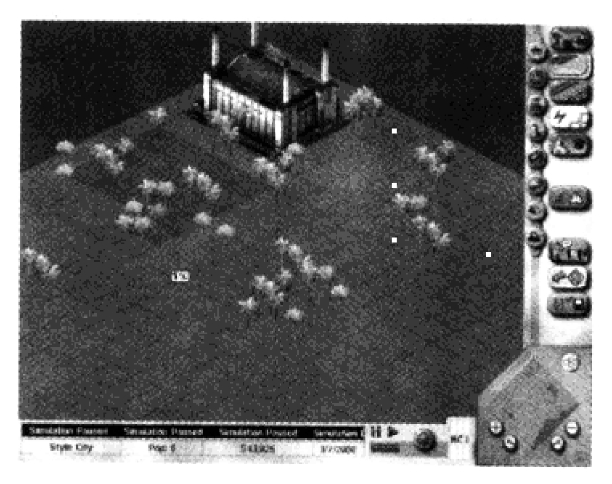
在城市边缘地区找寻一块较平坦的区域，再利用地形工具，将附近几格的地形整理平坦，为之后要做的事情先行准备。

STEP 8 兴建电厂



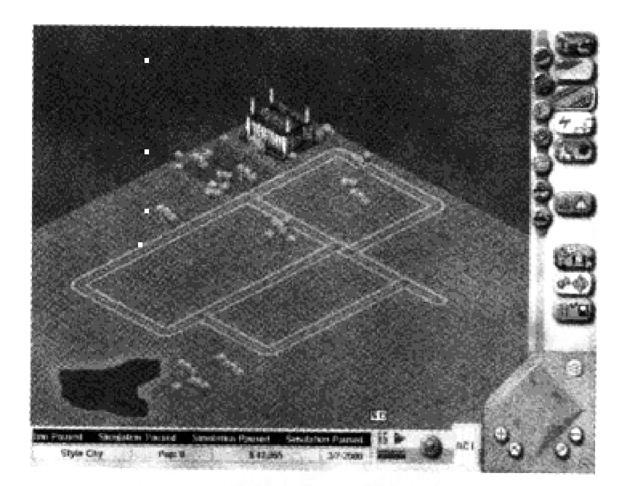
打开民生必须设备选单，在电力设施图标上面按下鼠标左键，待出现选择电厂种类的窗口后，从里头选择燃煤电厂。将它放在刚刚整好的地区，位置越靠近城市边缘越好。

STEP 8 规划垃圾掩埋场

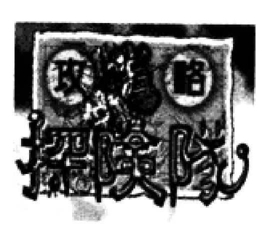


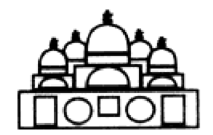
垃圾是人见人厌的东西，因此我们必须在居民还没来住之前，先规划好处理垃圾的方法。打开区域规划选单，选择规划垃圾场的选项，紧邻着电厂规划出一个垃圾掩埋场（大小随您高兴，建议您规划 4 × 4 的空间即可）。

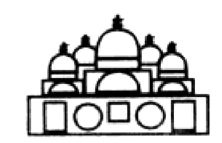
STEP10 连接道路



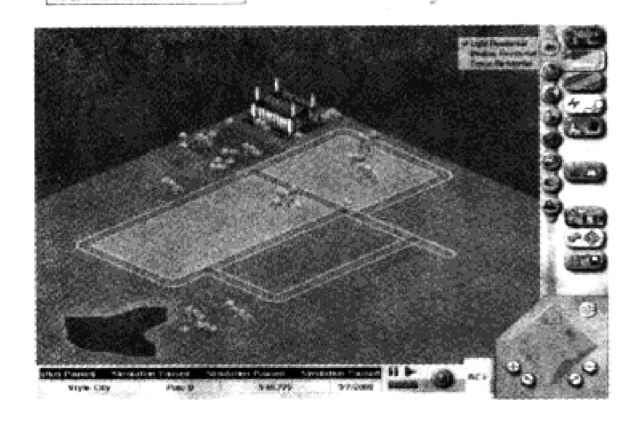
垃圾场需要道路才能够清运居民产生的垃圾。打开交通运输选单，选择道路，从垃圾场边缘往您高兴的方向，按着鼠标左键不放，尽情移动鼠标，借此拉出道路。







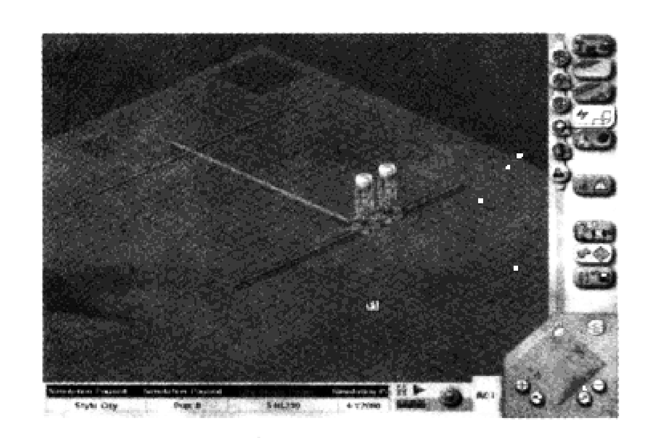
STEP11 规划区域种类



城市里的土地若没有经过事先的规划是不会自己发展的，因此我们现在要来规划区域。为了省下铺设电线的费用，我们紧邻着电厂进行规划。选择区域规划选项，按下代表工业区的图标不放。等到图标左方出现细部选项时，挑选低密度(Light Industrial)。将鼠标移到电厂前的空地，按下左键，随你高兴拉出一片工业预定地。

接着再选择住宅区，同样调整成低密度模式，用刚才的方法在工业区的附近拉出一块住宅用地。假使您愿意，也可以在此时规划出一小块商业区。到目前为止，我们将每个区域都紧邻着规划，因此我们还不需要拉电线，就能够让所有区域都通电。

STEP12 铺设水利设施



兴建水利设施的方法跟兴建电厂差不多，除了要注意抽水站这个设备必须兴建在淡水边外，其它部分都相差无几。打开民生必须设备选单，挑选水利设施选项。从清单中挑选水塔(Water Tower)，唯一不需靠水边就能供应水源的水利设施，在住宅区附近找个空地摆设。

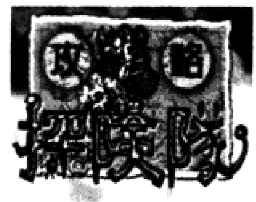
摆设好水塔后，再从民生必须设备选单中选择铺设水管这个选项，从水塔拉条管线出来，尽可能让所有已规划好的区域都能够取得水源。记得，在仿真城市 3000 中，水管附近七格都能供水，所以您不需要将水管铺的密密麻麻的。

STEP13 开始模拟



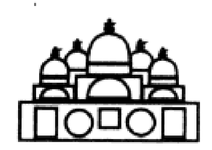
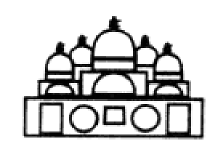
初步的规划终于完成了。现在您可以按下开始仿真的按钮，看看您的城市将会如何发展。

恭喜您已经将如何发展一个城市的基本概念学完了。接下来您可以重新进行一个新市镇，依循本文的基本概念，补上医疗、教育、警政等设备，最后再加上您个人的规划，开始建设属于您自己的城市吧。加油！



模拟城市

市长就职需知

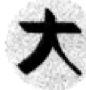
全民建设特别节目



欢迎各位观众收看我们新游戏时代台特别制作的 3000 全民建设。今天与会的嘉宾有前任市长海扁(简称"扁")先生,以及现任市长的大马哥(简称"马")先生两位。这两位贵宾在市政问题上都积累了相当的经验,相信在今天的节目当中,将会就各位所关心的议题提供最好的说明。好的,接下来就让我们欢迎两位嘉宾进场。

由于篇幅的关系,两位贵宾冗长的自我介绍词在此自动消音。好的,接下来进行的是现场观众提问时间,现场的记者朋友或是关心市政的民众都可以提出问题来询问这两位贵宾。好的,大陆来的大地主(简称"大")先生请发问。

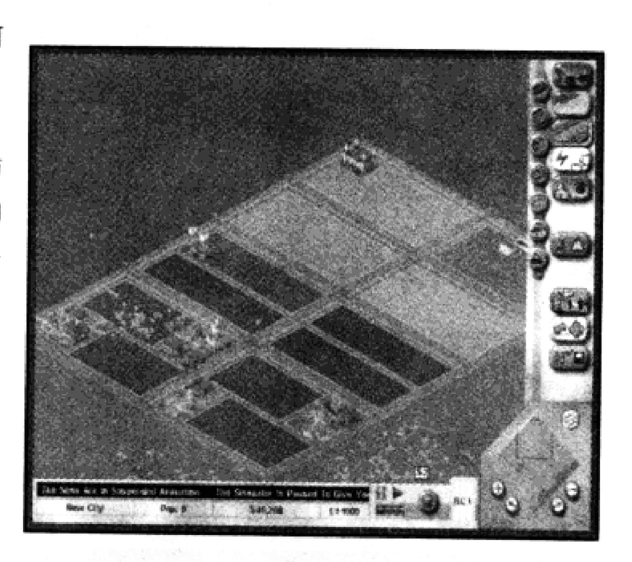
如何规划住工商区



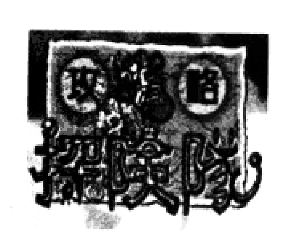
我想请教两位,城市内的住工商区域如何规划最有效率,又如何放置居民的公共设施?

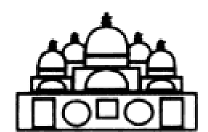


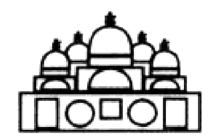
大家都知道,我是一个堂堂正正的人,因此我做什么事都是方方正正。对于城市区域的规划,我也始终如一地秉持着方方正正的方式规划。像工业区,在道路两旁五格之内都能够发展,我喜好的规划方式便是画出一个 10×10 的区域,周围用路包围起来。而商业区则是以 6×6 的方式规划。至于住宅区虽然只有在邻近道路四格以内的区域才能发展,不过为了居民的健康及教育问题,因而我会规划出 14×14 的区域。如此一来住宅区中央多余的 6×6 空间,便可以用来放置医院、学校、公园等设施,让各位民众日子过的开开心心。



扁平式的区域规划

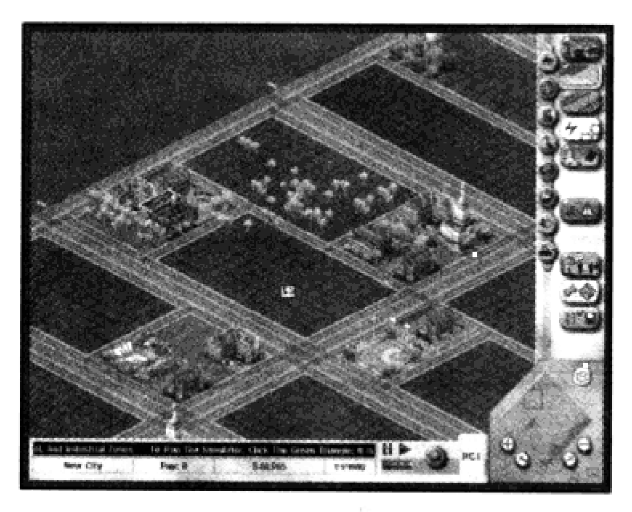




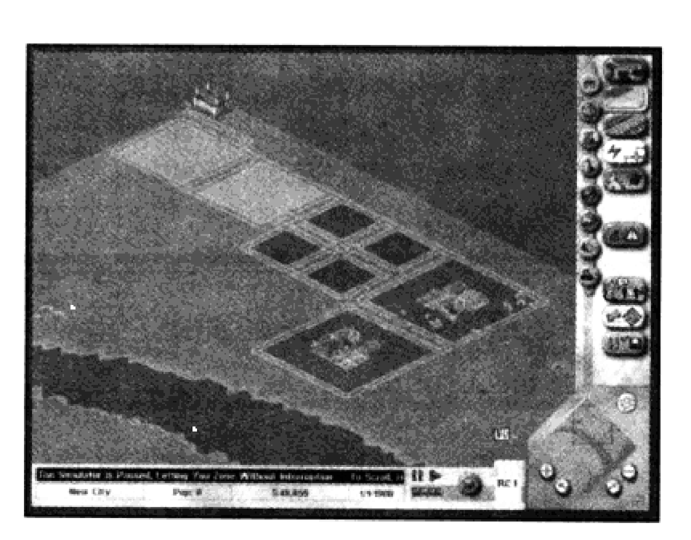


扁 我个人认为马先生说的有道理但太过复杂，什么三格、五格，这些五四三的问题，盖到最后常会让城市东凸一块西凹一块，不太好看，因此正方形的建筑方式我并不认同。正好我的名字里面有个扁，所以我比较喜欢用扁长型的方式建筑。像住宅区就给他来个 8×N 的规划方式，商业区则采 6×N，工业区当然就是 10×N，这样想拉多扁就可以有多扁，不用担心城市盖起来七零八落。至于学校、医院这些东西，只要在住宅区内每格十二格左右放一些下去。如果有并排的两列住宅区时，则尽量将公共设施以蜂巢状交错布置，好让它们能够发挥最大功效。谢谢各位。

好的，接下来是苕林的穷光蛋先生（简称"穷"）所提出的问题。



扁平式住宅区规划及铁路网



方块式区域规划

没有钱怎么规划？

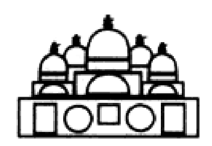


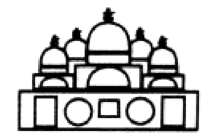
我想请问扁爷，像我们这种身无分文，没什么钱的人一开始应该怎样规划土地呢？



如果说一当选市长之后，才发现市库里面没什么钱，那么只有一条路可走，省着点用。由于刚开发的土地价值普遍偏低，因此也发展不起来什么高密度的产业。所以我们市府团队的政策是先将土地规划成低密度的产业，密度是越低越好，如此就可以花费最少的钱，规划出最多的面积。还有，刚开始开发的时候，工业区和住宅区的数量最好是一比一的比例，至于商业区就随便给一些，不用太多，也不要说没有就好。只要你规划出够大的土地，就算一开始没办法赚钱，至少也不会赔的太惨。等到将来开始有税收时，你想重规划成高密度就悉听尊便。再说一次，刚开始时规划时，一定要有"数大便是钱"的概念，不必要在市库里头留太多钱，那样不会生利息的。







有没有更快的赚钱方法?

穷 话是这样没错,但我穷怕了,有没有更快赚钱的方法,马爷?

马 一个城市并不应该总是单打独斗,再加上我的政商关系良好,所以我建议你可以考虑盖大一点的垃圾掩埋场,然后再开辟一条连接到邻城的道路,理论上他们应该会有兴趣给你一些钱帮他们处理垃圾才是。再不然,先撑过一两年,只要你不要跟国家主席渐行渐远的话,虚拟国通常都会向你租地兴建恶魔岛监狱。虽然会带来一些污染跟罪犯,但靠这每个月四百虚拟元津贴,应该可以帮助你早日远离贫穷。

是的,那位来凑热闹的臭头先生(简称"臭"),现在轮到你发问。

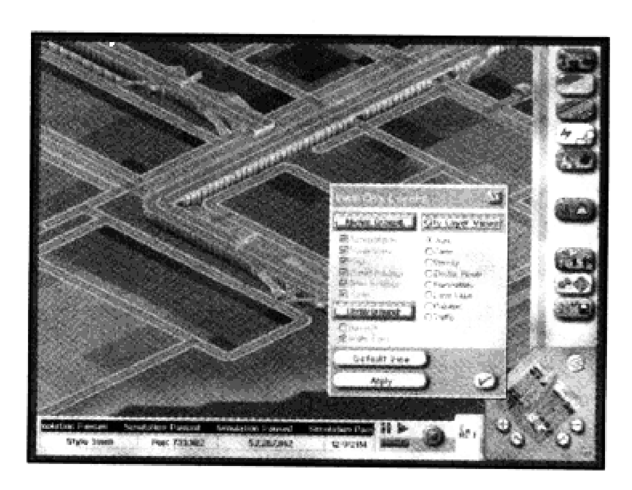
住工商区的相对位置

臭 两位好,因为我家那边附近都是一些排放废气的工厂,所以我才会得臭头痛。那么我想请问一下,两位将会怎么安排住工商区域的相互位置?

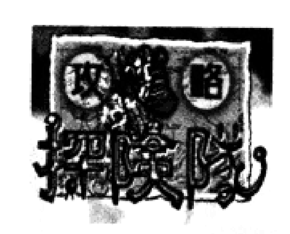
扁 基本上城市的污染不外乎车辆、工厂、电厂、垃圾场以及飞机场这些源头,其中尤其以重工业和电厂、垃圾场最为严重。因此市府团队在做都市规划时,便会将电厂、垃圾场以及重工业规划在城市边缘,好让排出的废气得以飘散到邻近的城市里头。(还好,他们不会跑来告我排放废气污染他们。)越往市中心靠近,则工业区的密度设的越低。紧邻工业区的部分,则规划成商业区,借此缓冲污染对住宅区造成直接的影响。再过来当然就是住宅区了。以这样的规划方式,工业区和住宅区可以有效地区隔,而中间也不需预留太多空地。

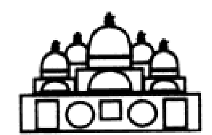
马 扁先生说的并没有错,不过事实上轻工业排放出的废气量其实并不会很大。倘若你对空间的需求很大的话,或是因为经济拮据,暂时无法将城市开发面积扩大太多,那么紧邻着轻工业区规划住宅区,也未尝不可。又因为在仿真城市里头并没有八大行业的存在,所以将住宅区和商业区混合开发,两者之间也不会产生什么不当的影响。

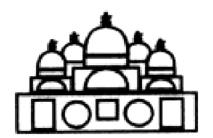
好,淡水的水当当小姐(简称"水")您现在正在线上,可以发问了。



善用分层显示以加强管理市政





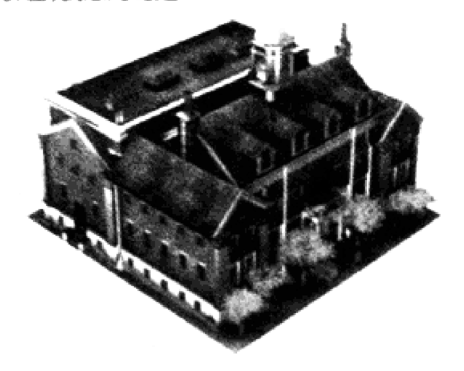


如何处理山坡及湖泊地形



啊！我想请教英俊潇洒的大马哥，喔，我们这边的妇女同胞都好喜欢你说！喔，我想问的是你会如何处理山坡地、湖泊这些地形？

马



好的，谢谢水小姐你们妇女同胞对我的支持。基本上，山坡地和湖泊、溪流这些地形，虽然会因其特殊的景观风光而提高邻近的地价，然而对于都市发展而言，它们却是令人厌烦的畸零地。奶想想，应该没有人会在顺向坡盖房子吧！什么，林什么肯？为了让城市发展更容易，我会选择将地填平，方便我继续方方正正的规划区域。毕竟提升土地价值的方法有很多种，不一定要靠这些景观才能达到这个目标。

新任市长该注意事项

以上听了这么多个观众发问，主持人我忍不住想插嘴请教两位，一般人在刚当市长时，还应该注意哪些事情？



市政的前几年是比较艰辛的，除了水、电、垃圾场这些日常生活必须资源外，其它诸如教育、医疗、甚至休闲、防灾等需要市府支出款项的建设，都可以先停摆不做，先将所有的金钱投注于规划土地上比较实际。等待日后财政上轨道时，再将缺乏的资源补足即可。



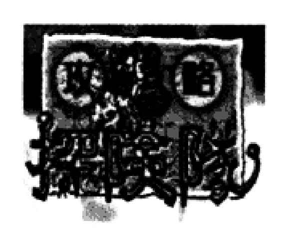
另外，我们城市推出了市长教学录像带（Starter City），刚当选市长的人不妨可以先从中积累一些经验。还有，虽然刚才扁先生说我规划区域是五四三的事情，但这点却是很重要的观念各位一定要记住，那就是工业区只有道路两旁五格的地方会开发，住宅区则是四格，商业区更缩减到三格。超过这个范围的区域是绝对不会开发的，请各位牢记。

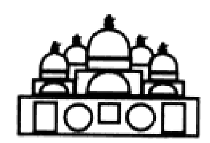
下一个问题是草湖的吵不停先生（简称"吵"）所提出的。

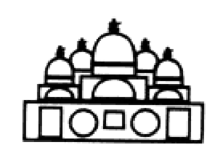
如何让居民心情好

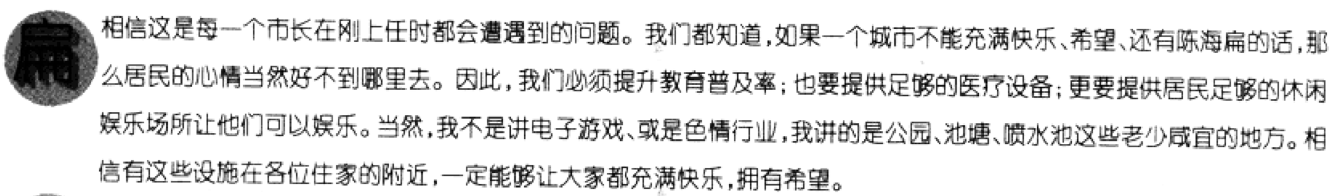


是这样的，我城市里头的居民心情好象都很差，那么我该怎么做，才能够让他们心情好转呢？









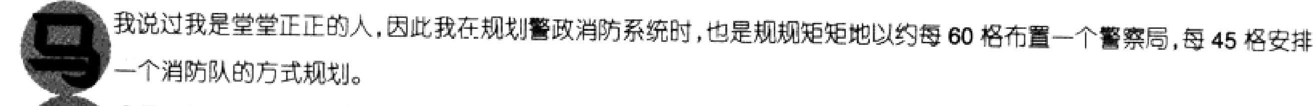
模拟城市
市长就职需知



扁：相信这是每一个市长在刚上任时都会遭遇到的问题。我们都知道，如果一个城市不能充满快乐、希望、还有陈海扁的话，那么居民的心情当然好不到哪里去。因此，我们必须提升教育普及率；也要提供足够的医疗设备；更要提供居民足够的休闲娱乐场所让他们可以娱乐。当然，我不是讲电子游戏、或是色情行业，我讲的是公园、池塘、喷水池这些老少咸宜的地方。相信有这些设施在各位住家的附近，一定能够让大家都充满快乐，拥有希望。



马：除了扁先生提的方法之外，降低区域火灾发生率，以及减少犯罪，也能够有效地提振民众低迷的情绪。我想大家都不希望自己哪一天在路上慢跑时遭人打劫吧！



如何建立警察及消防系统

吵：那我有另外一个问题，我要怎么建立警察、消防系统才能够得到最好的效果？

马：我说过我是堂堂正正的人，因此我在规划警政消防系统时，也是规规矩矩地以约每 60 格布置一个警察局，每 45 格安排一个消防队的方式规划。

扁：我是比较视情况而定的人。通常我会先看警局送来的数据表(View Data)，看那个地方有较高的犯罪率，再到该地附近设置警局。虽然盖起来比较丑一些，但绝对能够有效的消弭犯罪。同样的，我们也可以从数据表中看出火灾发生率的数据，再决定该在何处设立消防队。

好的，我们赶快接下一通。万华的万金由先生(简称“万”)请讲。



教育普及的优点

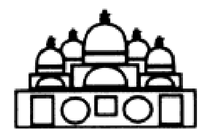
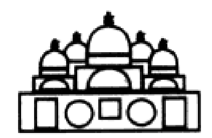
万：我是想问扁市长，刚刚你说提升教育普及率可以让我们更快乐，可是我看到书本就头大啊。能不能说明一下要我们多念书有什么好处？

扁：教育普及的好处很多，除了有刚刚提过的提高居民情绪的效果之外，另外还能够提升工商业的发展。尤其当一个城镇里的居民素质都很高时，城镇就有机会发展高科技的产业，而不需要继续埋头苦干高污染的传统工业。

壮围的违建先生(简称“违”)，你可以发问了。



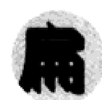
模拟城市
市长就职需知

如何建立水电及垃圾处理系统


是这样的，我家这边断水断电很久了，而且垃圾都没有人收，能不能请教两位市长，怎么建立良好的水、电、垃圾处理系统？


电力的部分，由于城市里的工程师十分的努力，因此在所有建筑物或是区域规划地附近四格内，都早已铺设好电力系统。只要每隔四格有一个建物、电线、或规划地，就能够继续将电传接下去。当然，前提是你城市的供电量还有余裕。至于垃圾问题，只要该区域有通往垃圾处理场的道路，清洁大队自然会将讨厌的垃圾处理掉。


马先生似乎漏了说明饮水系统？其实要铺设普及的饮水系统并不是什么难事：从集水区接出水管送到需要水源的区域即可。另外，如果你想要节省铺设主管的费用，也可以利用主管道两旁七格内的区域都能够引水的这项特性，每隔十四格平行铺设水管，减少多余的浪费。

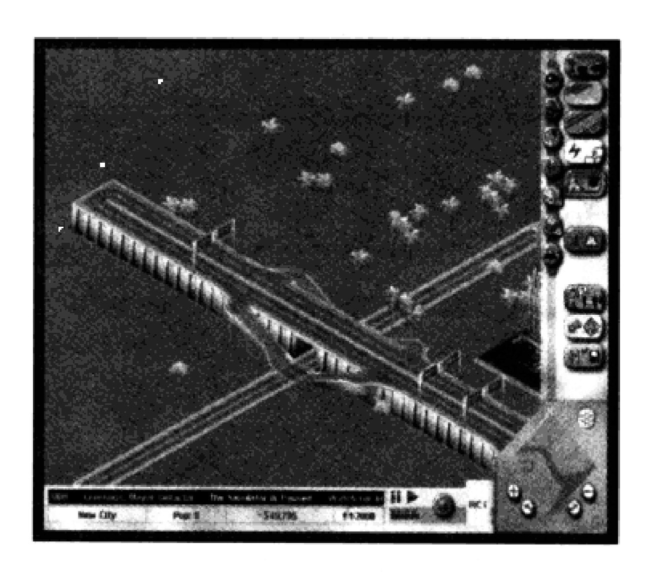
下一位是来自过岭的过不去先生（简称"过"）。

如何解决交通问题


像我住的地方每天塞车都塞得很严重，害我每天都没办法准时上班。想请教两位有没有什么良方能够解决交通壅塞的问题？

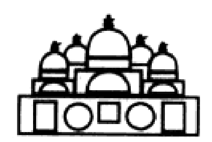
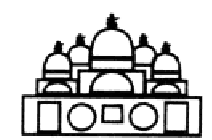

我比较喜欢透过法令的方式解决。比如说隔日开车法案、停车收费法案等等，两者都能够减少民众用车频率，借以减轻交通负担。更好的是，实施停车收费法案还可以为市府带来一笔不差的收入。


强制推行法令容易导致民怨，而且会被挂上"鸭霸"的卷标。因此我认为要解决交通问题还是借由大众运输系统才是最佳的途径。铁路和地下铁可以将住宅区的居民送到工业区上班；公车站则能够抒解住宅区和商业区里的人潮。你可以打开分层窗口，选择交通流量这一个选项，在呈现深红色的道路旁设下公车站，相信很快地，你就可以看到颜色正在变浅中。如果没办法完全排解，那就多设几个公车站吧！



米字形的交流道

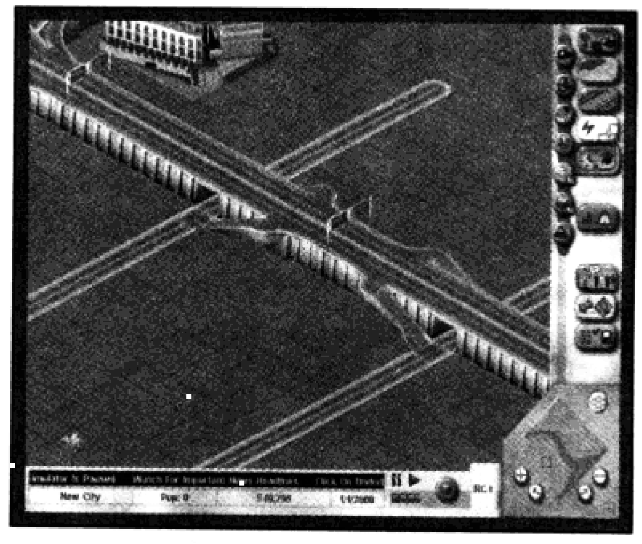



如果不靠法令跟大众运输系统，还有没有其它方法解决塞车问题？


高速公路是一个不错的方案，不过占地面积大，经费又高，且须借由交流道才能和一般道路连接是它的缺点。而交流道的建造方式可以分成两种，一种是米字形，另一种我们则称它为跳青蛙形。米字形的好处是用地较少；而跳青蛙形虽占地较多，但可以有效的分散车流。对了，在这里跟各位报告一下，北八高开发案...（一长串歌功颂德，在此又被消音。）


我们大家都知道，北八高其实是在我任内规划完毕...（又一长串的歌功颂德，照例也被消音。）好的现在进入正题。如果观众不想用前面所说的方法解决交通问题，那么当然就多开几条道路，自然而然车潮就会分散开来。各位不用害怕太多的交叉路口会增加车祸或塞车的问题，因为仿真城里头的居民个个都很守法，从来不争先恐后，而且礼让行人、不超速、不酒后开车、不会沿街吐槟榔汁...对，就是这样。



跳青蛙形的交流道，像不像小时候折纸折的跳青蛙呢？

铁路相关问题


马市长你好，我是住在沙鹿的沙丁鱼。我们都知道火车很吵，那么在铺设时有没有什么要注意的事项？另外，我在我的城市里头铺设铁路后，几乎班班爆满，居民都在抱怨铁路太拥挤，我该如何改进？

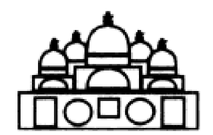

很幸运的，我们所使用的铁路系统除了会带来一点点的空气污染外，就没有其它引起周围居民的不悦的问题。甚至在火车站附近的居民情绪还会比别人稍高一些，因此您不必担心铺设铁轨后会引起周遭居民的反弹。至于列车爆满的问题至今我也还找不出良好的解决方式。多铺设一些铁路或利用地下铁抒解部分人潮是一个办法，但还是没办法完全解决。在此还期待有解决方案的观众来信给予我们指教。

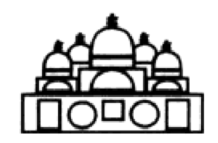
好的，又是住在莺林的穷光蛋先生打来的电话。


扁爷，又是我。刚听另一位先生班车班班爆满，而我盖的车站却总是乏人问津，那么我该怎么处置？另外，我已经当了好几年的市长，然而年年财政税收都是负值，我该怎样转亏为盈？向银行借贷吗？


天啊，你怎么过了这么多年才说自己还在负债呢？给你一个良心的建议，如果你当了十年以上的市长，财政却始终呈现负成长，劝你及早卷铺盖，看是到别的城市遵守前面所提的规划方式另起炉灶，或是再多看一些教学录像带累积经验再说。借贷







的利息高达百分之五十，那只会让你的财政更加沉重而已。至于乏人问津的车站，如果是刚兴建的，那就多等几个月。假使都不见好转的话，那就拆了它。毕竟每一个车站都需要市府额外的补助款。

是，住在高雄的高利贷先生（简称"高"），你现在正在线上。

关于金钱的问题

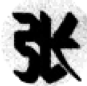


我想请教的是，既然借贷得付出那么多的利息，那什么时候才是借钱的好时机呢？



借钱永远没有好时机可言。不过，当你的城市已经陷入缺水、缺电、或没办法处理垃圾的情况时，为了让城市能够继续发展，你也只好硬着头皮，咬紧牙根，狠下心来借钱兴建能够处理这些问题的设施。记得，钱不要借太多，够用就好。

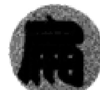
想必这位高先生一定是自己生意上的需求，所以才会问这个问题。好，接下来是台北的张震山（简称"张"）岳先生。



百姓，我要钱，邻居，我要钱，隔壁的城市，我怎么要你的钱...



这首歌好熟悉，好，不研究。我想这位观众的问题应该是问如何和邻近的城市交易。其实很简单，只要你将水管接到地图的边缘，工程师自然而然就会问你是否愿意和邻城相连。连接之后，对方市长会不定期的跟你讨论是否愿意收购它们多余的水，或是请你卖水给它们。同理，如果要交易电力，就连接电线；要交易垃圾，可以连接铁路、马路、或是兴建海港都能达到同样的目的。



我真的觉得当市长怎么会这么倒霉，因为这个城市交易所有的提案都只能等对方主动提出来的，我们一点主动权也没有，真是可怜。

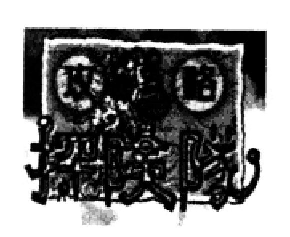
好，到此我们中场休息片刻。不要回来，我们马上走开。

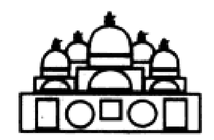
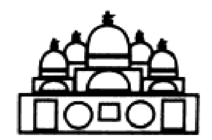
污染的问题

是，再度回到我们节目现场。前面两位市长谈过了区域规划的方法、交通问题、以及财政问题。那么我想请问二位，如何解决城市的污染问题？



是的，正如同我先前所提的将高污染性工业，如垃圾焚化炉、掩埋场、以及重工业等，放在城市的边缘地区，如此一来就可以将大半的污染送到邻近的城市里，直接的减少我们自己所受到的污染。另外，多种植一些树木，如果能种像大安森林公园那么多树当然是最好了。或者制订法令，规定工厂废气必须合乎标准才能排放，要不然干脆将工厂拆了，这些都能够解决污染的问题。



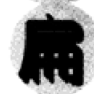


不教而杀谓之虐，如果订一堆严苛的规定，或是减少工厂数量，那么城市里头的居民哪来的工作？我主张透过教育的方式，提升全民的素质后，再推动法令吸引低污染高科技的产业来我们城市里发展，这样既可保障居民的工作权，也能够减少污染的发生。

两位说的都有道理，一个是比较直接的方式，另外一个则是以潜移默化的方式来改善污染问题，不过除了工业区之外，住、商区域似乎也会有污染发生，请问两位这是什么原因？



这主要是由于民众的车辆排放出的废气所造成的结果。你可以看到交通越壅塞的地区，空气污染就越严重。至于解决这个问题的方法，可以从减少交通流量着手。各位可以参考前面所提的大众运输系统等方法。

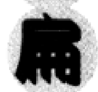


我们也可以推行法律，要求所有汽机车出厂时都需符合最高级的环保规范。如此一来也可以有效的抑低废气量。

原来如此。好的，那位凑热闹的臭头先生，你可以发问了。

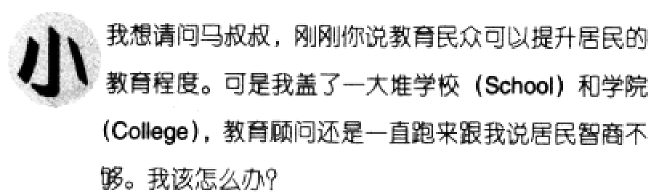


我想请教扁先生。问题是这样的，我将燃煤电厂盖在海边，不久海水就出现一片乌黑，请问这是什么缘故，而我应该如何让它回复原本的面貌？



很明显的，这是海水被污染的征兆。不知道各位有没有去过台湾东北部的阴阳海逛过？由于采矿的缘故，造成当地海水有一半是混浊的，一半是清澈的。现在你城市发生的情形，就差不多是这样。至于解决的方法，当然只有从根除污染源着手。你可以拆了电厂，到其它地方重盖，或者改建低污染的电厂。解决了污染源后，等个几年，海水就有机会回复原本晶莹剔透的原色了。

现在我们再来接听观众朋友打来的电话，是，就读晓明学校的小朋友小姐(简称"小")请说。



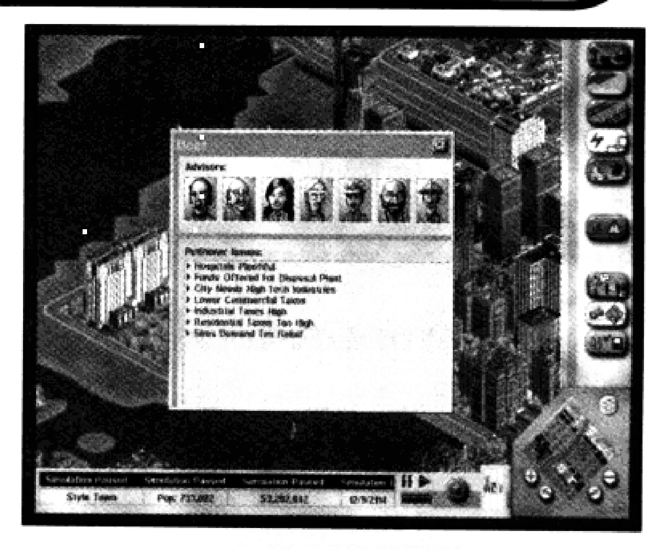


我想请问马叔叔，刚刚你说教育民众可以提升居民的教育程度。可是我盖了一大堆学校（School）和学院（College），教育顾问还是一直跑来跟我说居民智商不够。我该怎么办？

马

是的，学校和学院只能够提供城市里二十多岁以下的居民学习的空间。等到他们离开学校，进入就业市场后，就只能借由去图书馆看书，或是去博物馆看恐龙骨头才能够继续拓展视野。因此，你应该做的不是再增加学校的数量，而是兴建社会教育的设施。

是的，大陆的大地主先生，你又 Call－In 进来了？

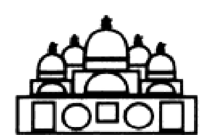
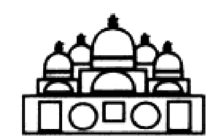


开心的顾问群

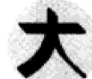


模拟城市

市长就职需知

如何开发农田


主持人好，马市长好。我刚刚突然脑子一闪，想到了上次我去朋友的城市拜访时，见着了他城市边疆都是一片黄橙橙的农田。我想请教一下，怎么开发农田，又农田有什么好处？


想要开发农地其实要碰点运气。基本上如果符合底下的条件，就有比较高的机率能够发展出农田。第一，紧邻着边疆地区规划出一块 9×9 的低密度工业区。其次，除了电塔和马路之外，周围五格内不要有任何其它预定地和建筑物。第三，连接的马路越少越好。第四，周围不能有高污染源。而兴建农场后，你将会发现农场附近的民众情绪很 HIGH，而且又没污染性，再加上风光不错。如果地方够大，不妨开发几个来美化环境。

嗯，我也很喜欢去农场度假，不过现在我们赶快接听来自无锡的无名氏先生(简称"无")的电话。

人口停止发展怎么办


我的城市已经发展到一个规模，可是现在却不知道怎样，人口数竟然停止发展了。请问我哪里没弄好？


有一种可能，就是你规划的区域已经发展完毕，没有多余的空间提供发展。你要做的事情就是赶紧规划新的区域，好让新的居民或产业能够顺利进驻你的城市。另一个可能则是你的城市缺乏水电，或是处理垃圾的速度无法跟上城市发展的脚步，使得民不聊生。这时候你必须兴建新的电厂、抽水站、以及垃圾处理厂，或者干脆和邻近城市交易，花钱买解决方案。


如果你已经规划好足够的住宅区或商业区，却发现这些地方迟迟不发展。这时候你可以打开数据表，看看城市里头的失业率是否太高？如果是，那么就多盖一些工业区，或是将以前规划成轻工业的地方重新规划成重工业。这样就可以提供较多的工作机会，好让居民安居乐业。等到失业率降低后，城市就会继续发展。

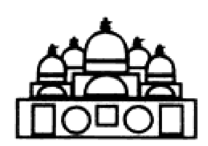
为何被断电断水

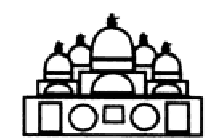

两位好，我是刚刚有打进来过的违建先生，我想请教的是，我这个城市本来水电都接的好好的，结果过了几年，城市也没有什么发展，可是我家这边竟然又被断水断电了，这是什么问题？

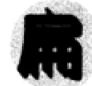


模拟城市

市长就职需知







我们大家都知道，这个电厂和抽水站都有一定的使用年限。如果没有好好保养的话，它们的使用效率就会越来越差，也就是说送出去的水、电会越来越少，到最后甚至会爆炸坏掉。所以我们要定期更新这些设施，好让它们能够保持最佳状况。



还有一种可能就是城市发生灾害，电线或是水管不小心被挖断了。这种情况只要尽快地将损坏的部分接好就可以了。

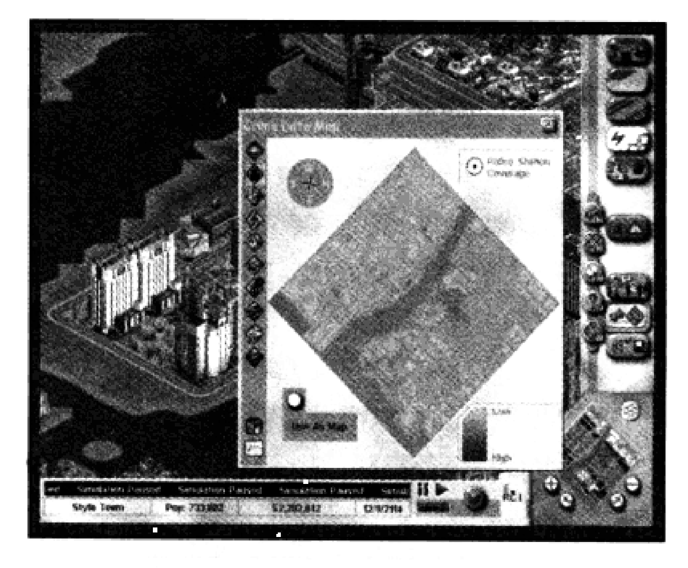


那有没有比较方便的方法可以找出哪个区域被断水断电了呢?



诚如我之前提过的，多利用城市数据表（View Data）。城市工程师会实时将整个城市的状况反应在数据表中。

好的，下一位是常得奖的的奖不完(简称"奖")小姐。



VIEW DATA 数据表－警力分配图

兴建奖励建筑的好处



我想请教马市长，我的城市大概是发展得太好了，有一堆奖励建筑等着我兴建。请问兴建这些建筑有什么好处?



一般而言，在你经营城市的过程中，居民会要求你建造官邸、市议会、市长雕像等建筑物。兴建这些建物，可以稍微提高附近的地价。同时由于提供居民丢鸡蛋发泄的地方，所以居民情绪也会升高一些。其它奖励建物还有吸引游客的主题公园、排挤小商店但能让居民快乐的大型购物中心，或是能够带来财政收入，确有高污染的废弃物处理厂。总之，每一个奖励建筑都有其不同的功效，你可以考虑自己的市政需求兴建，不见得每一项都要接受。

住工商需求高怎么办

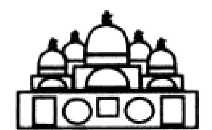
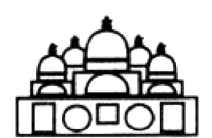


原来如此，那我有另外一个问题。就是我城市几乎都已经开发完毕了，但是住工商需求还是很高。这时候我应该要做些什么事情?

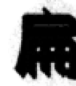


模拟城市

市长就职需知


恭喜你，你已经是一位成功的市长了。如果你希望城市的规模更大，那么这时候你可以减少工业区的规模，将其变更成商业区或住宅区，这样就能够吸纳更多的人口进驻你的城市。


另一方面，如果你愿意的话，也可以将城市整个重新规划。建立更多绿地、更多休闲区域。不追求城市人口的数目，而以让居民快乐为目标，做个人见人爱的市长。这样，等到退休之后，还可以靠卖"海帽"为生，何乐不为呢！

因为篇幅的关系，我们现在接听最后一通电话，好的，又是营林的穷光蛋先生。

收入为负数怎么办

穷 两位大爷，我听你们的话跑到新的市镇去开发。可是到现在，市府收入还是负数。究竟我该怎么办呢？

马 我看你真的不是当市长的料。好吧，仔细听好，这句话我只讲一遍：Ctrl＋Alt＋Shift＋C，出现一个信息框时，输入 I am weak。有什么效果，自己试试。

节目写到这边已经进入了尾声，最后请两位将担任市长应该注意的事项简单的整理一下，让观众朋友能够快速的上手。这个问题请扁先生先讲。

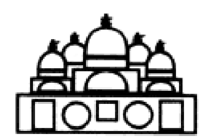

基本上，我认为我们市府团队非常的优秀，不论是顾问群，或者是工程师们，都是我们的好伴侣。因此我提供底下几点建议给各位有兴趣担任市长的观众参考。

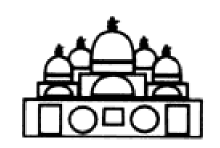

密技画面，注意左上角

1. 刚担任市长的时候，不要把重点放再如何弄出一个令人喜爱的都市。而应该想办法将城市规划区域扩大，这样才能够收到足够的税款支付未来的市政规划。
2. 时常浏览 View Data 里面的数据报表，从中可以找出许多市政问题症结点。
3. 分层显示地图(Layer Viewer)可以实时在市政地图上将你想看的数据标示出来，在市政建设上也是不错的利用工具。
4. 除非迫切急需要用钱，否则不要贷款。
5. 降税是吸引居民的一个手段，但不是最重要的手段。除非你的市政已经上了轨道，税收已经有了盈余，否则不要轻易降税。
6. 别忽视教育、休闲、医疗、警政等设施，它们不仅能提高周围地价，还可以让居民快乐。
7. 多利用法案政策解决问题。









好的，接下来请马先生为今天的节目作个总结。



我也肯定我们市府团队的效率，另外我更尊重广大的民意以及市议会的决议。因此我有以下的意见供各位参考。

1. 第一次担任市长的观众，最好先看教学录像带(Starter City)，并且将灾害驱离(Disable Diseases)。
2. 城市建立初期尽快与邻近城市交易，将能够解决不少财政问题。
3. 随时注意顾问群的指示，依照他们的要求兴建公共设施准没错。
4. 抗议民众的声音很重要，我们应该重视。但重视归重视，倘若那是市议会(顾问)没决议的事情，我们就不用太理会。
5. 城市初期以工业为主，晚期则改以商业为主。
6. 良好的运输系统必定要配合完备的大众运输工具。铁路、地下铁可以运输住、工、商三个区域的居民，而公车站仅能输送住商区域的居民。

最后，再一次感谢所有关心市政的观众朋友的收看。我们 3000 全民建设如果没有意外的话，下个月将会停播一次，而下下个月也停播，下下下个月同样是停播，以后都停播了... 好，各位再会!

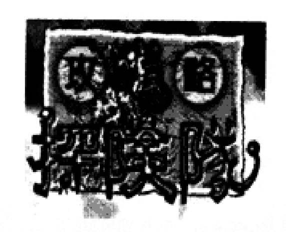
附注：1. 本节目绝对没有什么政治立场，虽然有百分之九十以上的女性咨询时都是向马先生询问问题，而男性同胞咨询时，几乎都是两人都问，但这真的没有什么政治意味。因为我们邀请的来宾是公元 3000 年的陈海扁先生和大马哥先生。2. 本来陈海扁先生打算靠卖扁帽维生，但扁帽已经注册有专利了，所以他只好改卖海帽。

模拟城市 3000 法案

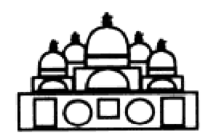
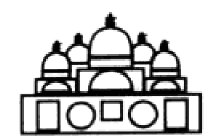
玩法首先得知法，底下我们将本城所提供的各项法案简单列表说明一番。

公共设施部门(Utilities Advisor)

法案名称	说明	优点	缺点
安装水表法案 (Mandatory Water Meters)	强制每栋大楼均需安装水表，借以了解每户人家所用的水量。	可以有些微的减少水源浪费	需提供经费补助水表安装费。
节约用电法案 (Power Conservation)	宣传节约用电的观念，并严格要求工商业遵循规范。	大幅降低用电量	负担的费用随城市人口增长，且会使工业界不满。
节约用水法案 (Water Conservation)	宣传民众节约用水的概念，并严格限制工商业用水。	降低城市用水量	负担的费用随城市人口增加，且会造成工业界些微的不满。
楼梯灯光法案 (Stairwell Lighting)	强制高使用率的大楼安装自动开关的楼梯灯，减少电力浪费。	减少城市耗电量	市府需要补贴经费安装侦测器。



模拟城市
市长就职需知

大众运输部门(Transpotion Advisor)

法案名称	说明	优点	缺点
隔日开车法案 (Alternate Day Driving)	一三五开车牌结尾为单号的车子，二四六开双号的车子，借此减少一半的车辆在路上行驶	减少交通流量	需要经费推广这项政策、容易引起居民反感
高承载政策 (Carpool Incentive)	提供各种行车特权给坐满四人的小客车使用	减少交通壅塞的情况	市府需额外支出款项推广此项政策
停车位收费政策 (Parking Fines)	将市区道路规划成收费停车位	增加税收，减少交通流量	会激起民怨

医疗教育部门(Health, Education and Aura Advisor)

法案名称	说明	优点	缺点
免费健康门诊(Free Clinics)	提供免费医疗机构让低收入户能够就医。	提升民众的健康水准	市府需随人口数量多寡补助经费
青少年活动法案 (Junior Sport)	提供青少年适当的课外休闲活动	降低犯罪率	需要花费市府经费
反核宣言 (Nuclear Free Zone)	借由法案宣示反核决心，让人民活的较安稳些	提升居民快乐度	花费市府些许经费
学龄前儿童教育法案 (Pro－Reading)	让学龄前儿童能够先学习听、说的能力	提升居民的教育程度	同样的需要市府补助款
禁烟条款 (Public Smoking Ban)	严禁在公共场所吸烟	提升居民的健康水准	随人口数负担法案经费
社区急救训练法案 (Community CPR Training)	强制居民学习急救技巧	提升居民的健康水准	需提供经费补助训练费用。

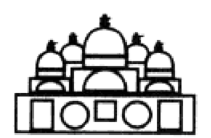
公共安全部门(Public Safety Advisor)

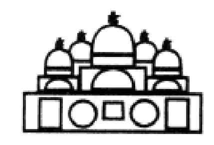
法案名称	说明	优点	缺点
爱心妈妈法案 (Crossing Guards)	在交通繁忙的十字路口管制车辆，减少行人遭到车辆撞死的机率	提升城市居民的健康水准	此笔预算花费与人口成正比
邻里相助法案 (Neighborhood Watch)	鼓励民众互相照应，减少犯罪的可能	有效地抑低犯罪率	经费支出随着人口成长而膨胀
强制安装烟检器法章 (Mandatory Smoke Detectors)	利用烟检器减少火灾发生时所造成的伤害	降低火灾发生率	需要经费补贴安装烟检器的费用
青少年福利法 (Youth Curfew)	严禁青少年晚间在外游荡	减低犯罪发生的可能性	需要支付大笔的警察加班费

财政部门(Financial Ordinances)

法案名称	说明	优点	缺点
合法赌场 (Legalized Gambling)	制订法令允许本城能够提供赌博场所	增加财政上的收入	引进犯罪问题

攻略 探险队





环境保育部门(Environment Advisor)

法案名称	说明	优点	缺点
征收工业废弃税 (Industrial Waste Disposal Tax)	向工商业科征废弃物清洁税	增加财政税收	迫使部分工商业出走
车辆排气检验 (Mandatory Car Smogging)	强制合乎二期环保规格的车辆才准上路	降低空气污染	市府需提拨经费，且会造成部分民众不悦
空气清新法案 (Clear Air)	提供科学方法降低住工商区域排放到空气的废气量	减少空气污染	需要政府补助款项
禁止燃烧落叶法案 (Leaf Burning Ban)	劝阻居民在后院焚烧落叶	减少空气污染，同时降低火灾发生率	无
垃圾分类法案 (Trash Presort)	教导居民垃圾分类的观念	提高垃圾回收场的效率	市府需支付经费教育民众
禁用化学农药条款 (Lawn Chemical Ban)	禁止民众使用有毒的化学农药施肥，同时提供经费研究无害的农药配方	减少水污染	需要市府补助研究经费
垃圾场沼气回收计划 (Landfill Gas Recovery)	将垃圾场散发出的沼气回收再利用	减少空气污染	市府需提供经费维护回收系统
天然肥料推广计量 (Backyard Composting)	教导民众将家中的厨余转换成有机肥料，借以减少垃圾量，同时可达到施肥的效果	垃圾减量，并可提升少许居民快乐度	需要支出教育经费
节约用纸法案 (Paper Reduction Act)	劝导工商业减少纸张的浪费	减少垃圾的产量	需要提供经费推行这个法案
废弃轮胎回收计划 (Tire Recycling)	将报废的轮胎回收销毁，再混入沥青里头，节省铺路费用	减少垃圾量、降低造路的费用	需要支出研究经费

环境保育部门(Environment Advisor)

法案名称	说明	优点	缺点
环境捍卫勇士 (Conservation Corps)	雇用年轻人在城市里四处巡逻，清除所有破坏自然景观的葬礼	减少垃圾污染、吸引较乾净的产业、降低犯罪率	需要花费市府公路，并降低重工业投资意愿
洁净产业联盟 (Clear Industry Association)	加入乾净联盟，拒绝高污染性产业进入城市	提升居民的快乐度、减少污染源	需缴交会费，并迫使重工业离开城市
电子业减税政策 (Electroncs Tax Incentive)	以优惠税率吸引电子进驻城市	提供低污染的高科技产业	减少的税收需由市府编款补足
电子业就业展览会 (Electonics Job Fair)	提供电子业足够且有经验的人才	吸引高科技产业进驻	每月均需花费大笔经费兴办活动
生化业减税政策 (Biotech Tax Incentive)	以优惠税率吸引生化科技业进入城市发展	吸引低污染的生化科技产业	减少的税收需由市府编款补足
免费社区网络 (Public Access Cable)	提供免费的社区网络，吸引媒体工业进驻	吸引高科技低污染的媒体业	市府需支出网络费用
果蔬推广中心 (Farmer's Market)	提供一个委员会统一裁决蔬果价格，并且尽力在城市里推广农业	鼓励市郊开发农场、增加居民休闲去处	无
征收工业污染处理费用 (Industial Pollutant Impact Fee)	向高污染工业征收污染处理费用	增加市府税收	迫使产业出走，并且影响新产业迁入的意愿






锦囊密技索引



锦囊密技

帝都魔域传

游戏类型:角色扮演
发行公司:第三波

富有密技

游戏中键入RAWTOH激活密技功能再输入以下密码:

crystal	水晶加 1000个
money	钱加 10000 元
exit	直接离开程序

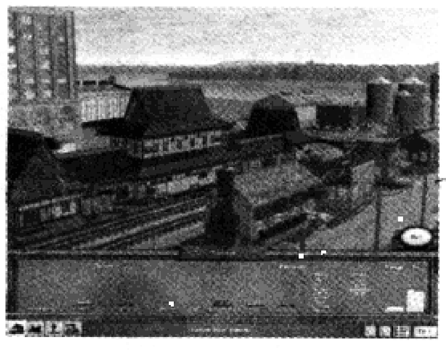


铁路大亨 2 Railroad Tycoon

游戏类型:实时策略
发行公司:华义国际

钱多多游戏

在游戏过程按下"Tab"键,然后输入下列指令:



密码	功能
Viagra	提升城市发展速度
BigfootGold	直接赢得金牌
BigfootSilver	直接赢得银牌
BigfootBronze	直接赢得铜牌
Bigfoot	跳过这一关
BoBo	在本关失败
Cattle Futures	个人现金增加一百万
Slush Fund	公司现金增加一百万
King of the Hill	个人现金增加一亿
Powerball	公司现金增加一亿
Let me in	拥有所有地方的营运权
Speed Racer	火车速度加快
Show me the trains	可以使用所有火车头
AMD103	将所有的火车换成 AMD 103s
Casey Jones	让所有对手的火车故障
Overtime	让城市内的物品产量增加

纯爱手札

游戏类型:恋爱游戏
发行公司:华义国际

万人迷



游戏中在伊集院家的圣诞舞会守门把关的是黑衣男子外井。只要运动参数在95年超过150、96年超过175、97年超过200,不论容姿是否达到要求,外井一定会放行。因为容姿不合格,外井也会被主角所锻炼的强壮肌肉给迷倒;要是连续三年都以运动参数取得入场资格,在98年3月1日,外井会向主角告白……!?(放心,对女孩子的告白不会有影响)

雷峰塔

游戏类型:角色扮演
发行公司:智冠科技

补血密技



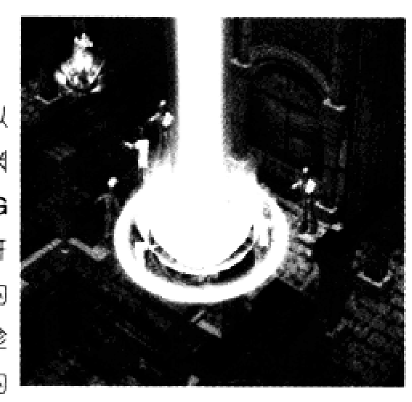
在游戏中先按Enter键,然后用鼠标左键点一下左边的框框(鼠标不可移出框框外)输入下列其中一组英文字符串,再按Enter键,成功的话会出现成功信息。

密码	效果
magic	将法力值补到全满
superman	无敌状态
magician	法术全学会,并不会扣法力
gold	每次增加金钱 1000
attack	等级设为 65,攻击力设为 999(升级后就会消失)

魔导圣战之风色幻想

游戏类型：角色扮演
发行公司：智冠科技

无限徽章



露菲雅死掉以后，可以回到龙之渊去，因为游戏的 BUG 关系会回到缇雅打开龙之渊的剧情。此时的露菲雅还活着，可以趁机把她身上比较强的徽章拿给别人。另外，在打败裘卡和缇雅后，在对付梅莉鲁的那一关，多注意第板上发光的地方，只要站上去就可以得到一些宝物。其中可以捡到圣言徽章和连续施法徽章，反正这一关因为剧情的关系一定会输给梅莉鲁，只要专心捡宝就好了。重复进入龙之渊，就可以再如法泡制得到无限的圣言徽章和连续施法徽章了。

注：弘煜科技的网站上提供了这个 BUG 的修正文件

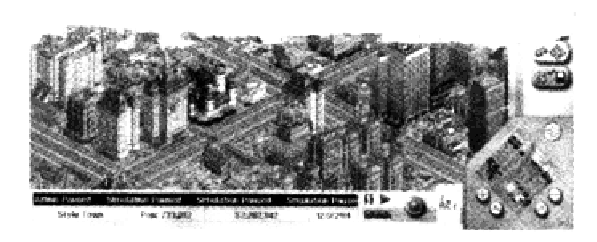
多吃蛋塔

游戏后半期可到一个猫猫城，里面有许多有趣的地方：在商店可买到"不是蛋塔"，给魔兽吃的话，魔兽的 HP 会增到 9999 喔！

在广场上对话，会一直出现"喵喵…"，但继续不停对话的话，画面上方会开始出现工作人员的名单喔！而且同时对话中也会教你如何抓到死神裘卡！另外，在每一章中最好都去找魔法女王单挑，一直输的话每次她都会送你徽章喔！

最酷的经验值

拿到"连续施法徽章"、"再生徽章"后，只要遇到等级高的敌人先别急把他干掉，用主人魔法将之定住，让需要提升等级的人换上最烂的武器，配上徽章后再攻击敌人，将可得到约 5000 点以上的经验值。



①在右边的工具列上选"Utitliies"，打开"Power Plant"窗口，再按右上角的 X 来关闭窗口。

②在右边的工具列上选"Civic / Special Buildings"，打开"Rewards & Opportunities"窗口，再按右上角的 X 来关闭窗口。

③在右边的工具列上选"Utilities"，打开"Garbage Disposal"，再按右上角的 X 来关闭窗口。

④在右边的工具列上选"Civic / Special Buildings"，打开"Landmarks"窗口。

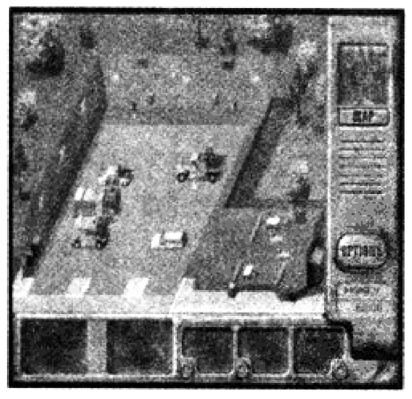
⑤ 现在您可以看到所有的建筑物都列出来了。市长大人，该好好规划您的都市了。

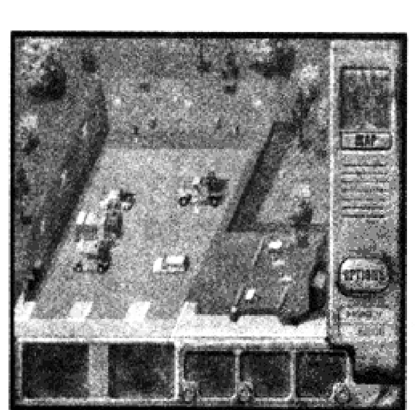
第一现场

EMERGENCY

游戏类型:灾难仿真
发行公司:英特卫

全部任务





在车祸现场中鼠标移至 options 上(不要按下),然后输入 sixteen 后会出现任务选单,就可以自由选择出发的任务啦!

青涩宝贝

游戏类型:恋爱模拟
发行公司:协和国际

心碎 CPR

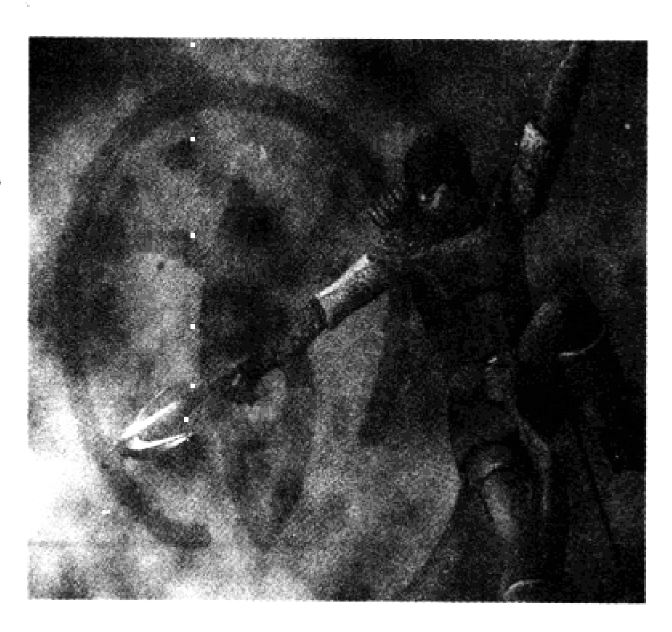
女孩子心碎时怎么办呢?接到太多无言电话使得行动力降低?别担心,提供你一个挽回心碎的好方法:当这个女孩子已经不接你电话时,你可以到她所居住的城市去,然后移动到市外,随便选一个你喜欢的景点。接着便会碰见那个女孩子喔!跟她说过话之后,这颗破碎的心又会回复成小小的蓝色心脏,重新开始跳动啰!

盗王之王

THIEF:THE DARK PROJECT

游戏类型:动作
发行公司:第三波

有钱的小偷



同时按住 Ctrl + Alt + End 键 = 跳关

打开游戏目录下的 dark.cfg 文件

加入 cash-bonus = 增加金钱

加入 starting-mission# = 点选 NEW GAME 可选择关卡

注:此密技只适用于 V.33 版

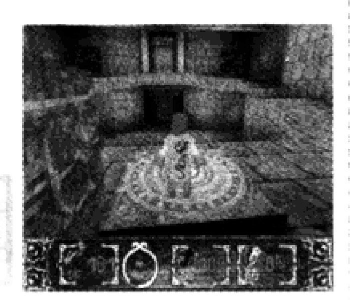
东方传记

游戏类型：动作
发行公司：智冠科技

无敌密技

在游戏中输入下列文字可得到各种效果。

Enginegod	无敌
Enginekey	得到所有破关用的钥匙
Enginebook	得到所有魔法



梦幻四驱车

游戏类型：策略
发行公司：光谱信息

梦幻车种

在比赛模式中直接输入以下按键：



F11	在比赛中拥有极限速度
F12	在比赛中对方也拥有极限速度
F10	在比赛中暂停，若要恢复按一下鼠标器左键即可

梦幻车种

在 XTV 赛场换车子零件时按下 Ctrl + Alt + Del 回到 Windows 下，再一次激活游戏就能发现车子和金钱都变成比赛时的样子了。

4WD 密技

在主场景中，按住 4 + W + D 键后再进入专卖店或或是维修店，就可以购买所有的道具；

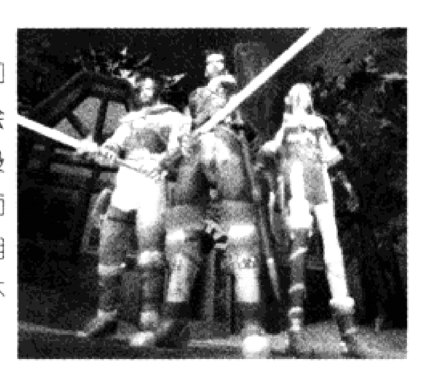
将游标移到画面的最左上角然后按住 4 + W + D 键，再按鼠标左键就可以无条件取得胜利。

暗黑帝降临

游戏类型：动作角色扮演
发行公司：智冠科技

不死密技

只要有补血药即可，被敌人打死时会在空中旋转，在还没出现 game over 画面前，按下道具钮使用补血药，就可以不死。



金钱无限

在地下迷宫中，有些宝箱有钱，开过后离开该楼层，再回来开宝箱，就会再拿到一次钱，成功机率约 1/2，也可用于藏有道具的宝箱。

杀无赦 2

游戏类型：即时战略
发行公司：华义国际

隐藏关卡

按住 Shift 键不放再按下 new game，就能选择单人模式的所有关卡。

在游戏进行中

同时按住 CTRL + ALT + “ + ”键 = 任务完成

同时按住 CTRL + ALT + “ - ”键 = 任务失败

在第三关过了小溪之后会有一小村落，在那会被攻击。等到清除完敌人，往右边的溪旁会有一小丘，上面有 3 只青蛙，派醉侏儒炸烂它们，接着就准备护送村民回村子。过关后，会看到三幅照片，前两幅是制作群；后一幅是一个准星瞄准一只鹿，接下来隐藏关就开始了。没错，这关就是猎鹿，有的鹿还会爆炸，威力很强喔，小心会被鹿炸死！



锦囊密技

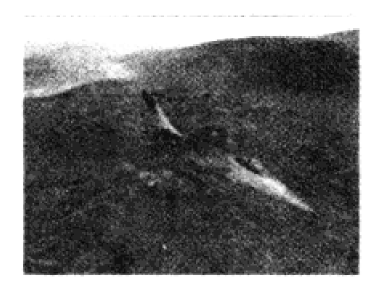
F-16全方位战隼

F-16 Multirole Fighter

游戏类型:飞行仿真
发行公司:松岗

纸鹰 F-16

按下 T 键并输入以下的英文信息:



密码	效果
you got what i need	弹药无限
food goes here	重新装填弹药
big gulp	重新加油
youre here forever	无敌模式
damn that corner	不会坠机
chiliburger	修复战机
spindive	敌人无法击中
upside down	自动水平倒飞
paperairplane	纸飞机
patsux	功能不详

闪灵奇兵

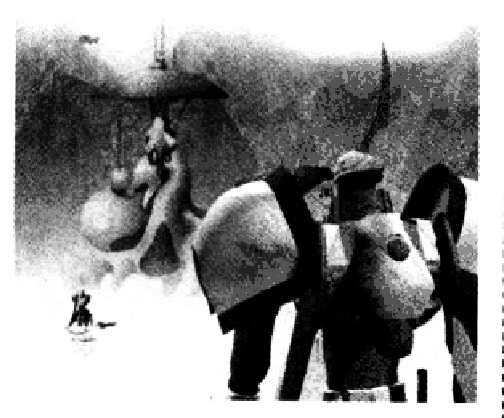
LAZENCA

闪灵密技

在拿取回复药或能量石的地方先拿起物品，打倒周围的敌人后再存盘。存盘后原地读取文件，如此一来回复药和能量石便可再拿一次。(次数不限,但离开原地就失效了！)

宝箱无限术

首先开启宝箱，并且确认这个宝箱里都是你要的东西，开完宝箱之后，立刻存盘。离开游戏，并且读取刚刚的档案，等到游戏开始时你就会发现宝箱又恢复了，嘿嘿嘿嘿！无限弹药、无限体力恢复、无限 TP 恢复…唾手可得。



快速攻击术

一般回旋镖必须要先蓄足能量才能攻击，可是往往在进到画面看到敌人，想要蓄足能量时，已经为时已晚。为了补救这种情况……

① 先进到 B 画面去,确认敌人种类。

② 进入确认后立刻回到 A 画面。

③ 在 A 画面按住 Z 键蓄足能量。

④ 走回 B 画面，Z 键不要放开，如此就可以在一进到 B 画面就直接攻击了。

注:不先看 B 画面直接蓄足能力也行。

破解区

同时按下 Ctrl + Alt + C 呼叫出密码输入画面，然后对照下表输入密码，再以鼠标器执行就可以了。

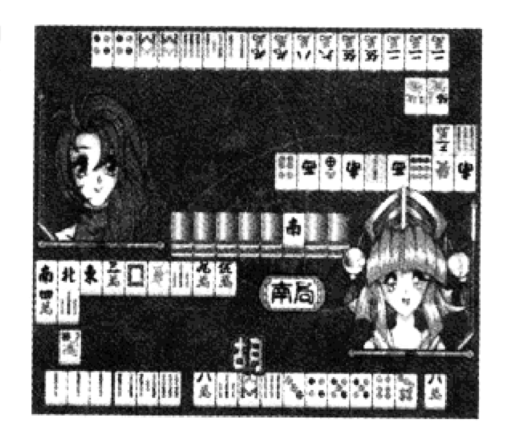
密码	效果
mamma	恢复体力
technical point	恢复 TP
the two towers	得到军用来复枪
shoot	取得 30 发子弹

麻将梦幻国

游戏类型:博奕
发行公司:龙爱科技

粉多道具

在商店中和帝那或奈利对话完后，选择你想要增加的道具，然后玩游戏时选择离开游戏，再读取最近一次纪录，计算机会通知你得到物品，然后储存进度，再到商店使用相同的手法就可得到很多的道具了。



虎口余生

O. T. D.

游戏类型:动作
发行公司:第三波

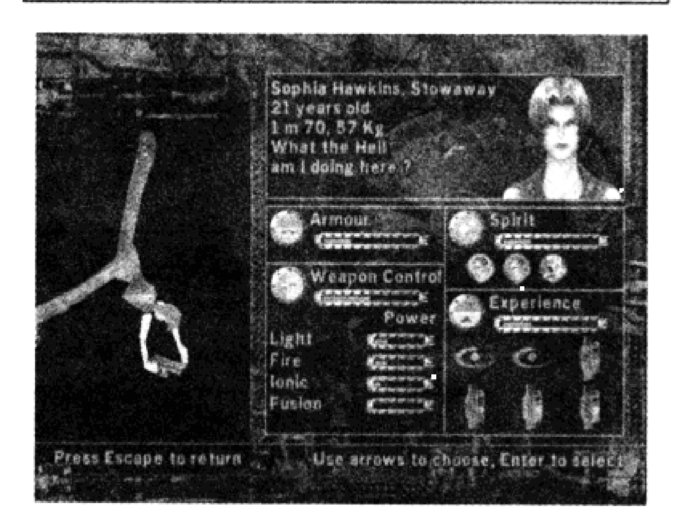
非常密技

在主画面输入

密码	功能
LACRIMOSA	可选关
SOPHIA	可使用 SOPHIA 角色
KARMA	可使用 KARMA 角色

暂停游戏后输入

密码	功能
XUL	能源全满
BOZ	魔法全满
JBB	所有武器
MATH	增加攻击力至 4 发
GRABO	增加防御力
MUMU	经验值至最大
ALEX	加 50 人生命
RIK	所有魔法
CACHOU	密技功能全开



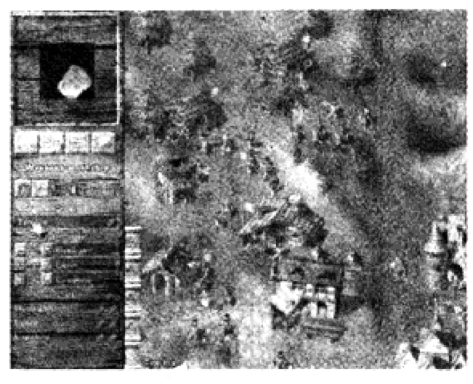
骑士帝国

Knights & Merchants

游戏类型:实时策略
发行公司:第三波

无中生有

单击储藏屋打开物品窗口,以下物品各按顺序点一次:



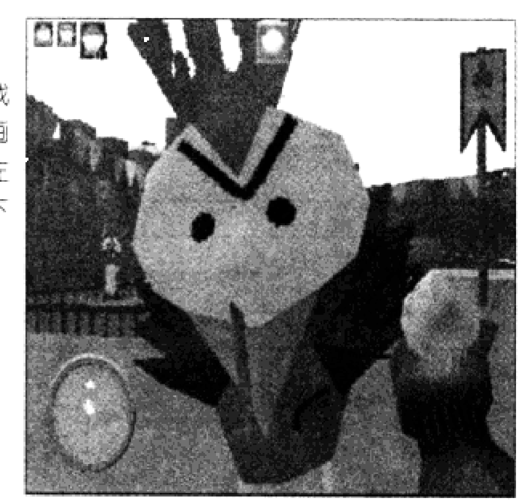
第 1 排第 3 个物品木材(Wooden Boards)→第 2 排第 2 个物品铁(Iron Bars)→第 2 排第 4 个物品酒(Wine Casks)→第 3 排第 1 个物品面包(Bread)→第 3 排第 5 个物品香肠(Cooked Meat)→第 4 排第 1 个物品皮革(Animal Hide)→第 4 排第 5 个物品铁甲(Plate Mail)→第 5 排第 1 个物品手斧(Hand Axes)→第 5 排第 2 个物品剑(Swords)→第 5 排第 3 个物品长矛(Lances)→第 5 排第 4 个物品矛(Pikes)→第 5 排第 5 个物品长弓(Long Bows)→第 6 排第 1 个物品十字弓(Crossbows)就能给储藏屋的每样东西都增加 10。或者点击第 6 排第 2 个物品马(Horses)可以立即完成任务。

南方公园

SOUTH PARK

游戏类型:动作射击
发行公司:会宇多媒体

南方大头



暂停游戏后进入选单画面,按画面的左下角,再键入下列密码:

密码	功能
EGOTRIP	大头模式
BEEFCAKE	无敌
SWEET	得到所有武器及弹药无限
FRAMERATE	框页显示率

注:只限使用于单人模式

三国群英 2

游戏类型：策略
发行公司：智冠科技

升级密技



直接在游戏中输入 DALL 激活密技模式，成功时会听到一个音效。激活密技模式后直接在大地图按下：

按键	功能
F1	时间暂停
F2	进入内政
F3	每个城加 10000 金
F4	城内的预备兵补满
F5	所有武将升一级(含敌方)
F6	我方的武将升一级
U	在看武将数据时按 U 武将升一级

◆启动密技模式后在作战时：

按键	功能
F8	气力直接补满
F9	作战时间不动
F10	作战结束
*	抓图
Alt + Enter	窗口模式切换

◆在进入作战画面后按下下列密码，会自动出现四百人对决的画面。

密码	功能
AUTOON	激活自动展示
AUTOOFF	关闭自动展示

旭日东升 2

UPRISING 2

游戏类型：动作射击
发行公司：欧乐影视

无敌密技



按 M 键叫出字段，输入密技后按 enter 键：

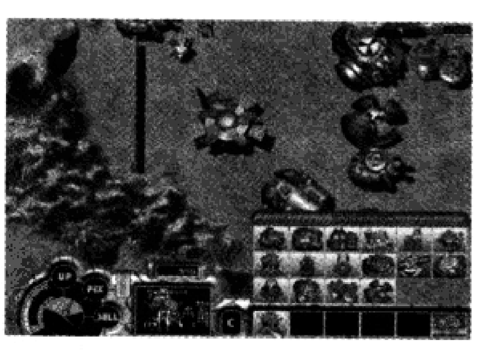
密码	功　　能
CHUMP	无敌
输入两次 CHUMP	无敌＋高速状态
DANGEROUS	武器无限
DANGEROUS CHUMP	无敌＋武器无限
TUFF ASS	超级武器
Stormy	下雨
Clearsky	晴天
Flurry	下雪
Slick	死亡
Done	任务胜利
Yoyo	无敌
way mo money	5000 单位金钱

异形之紧急动员

Alien Encouncer

游戏类型：实时战略
发行公司：怡硕科技

轻松打



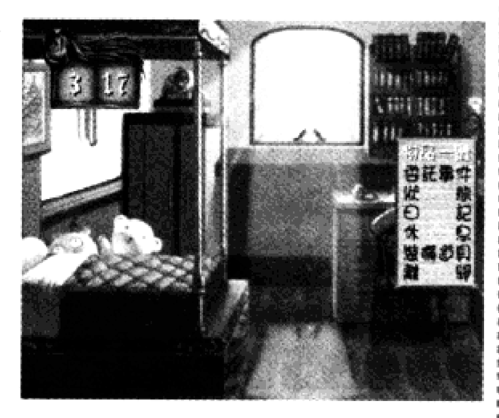
在关卡中先按 ENTER 键之后，输入底下密码再按 ENTER 键即可。

密码	功　　能
kwang	关闭黑幕
bigbread	增加钱(999999)
domabem	单位升级(需先选定欲升级单位)
jinmi	加速生产
rio	跳到下一关

艾蒂丝的魔法冒险

● 游戏类型：角色扮演
● 发行公司：美梦成真

艾蒂丝大开扁



①在地图上（出外采集）的时候，先同时按住键盘上两个 Shift 键不放（请别人帮忙或找个东西压着），再将鼠标指针移到画面右下方直至无法再移动，此时按下鼠标器左键。接下来按住空格键不放，不需等到光柱集满就可以一直开扁，按住 Ctrl 键不放便能施展法术直到 MP 用完。

②在地图上（出外采集）的时候，先同时按住键盘上 G 键和 8 键（不能使用九宫格），再将鼠标器指针移到画面最上方直到无法再移动，此时按下鼠标器左键。只要在地图上有箭头处就有原料。

③在同一森林采集场景内，一个地点只能采集一次，但是几个地点轮流采集的话，一天之内也可以无限次采集直到口袋装不下为止。

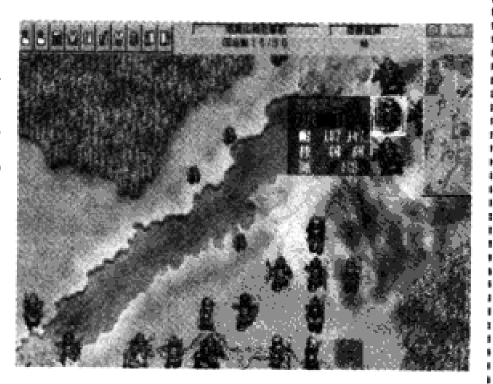
注：1. 虽然这密技可以在游戏后期完成某项委托任务后得到（任务出现时，等级也赚得差不多了），但对游戏初期时练功很有帮助，可以省下时间及补给物品（升级快嘛！）。

2. 不知道为什么，也许是 BUG，这密技使用一段时间后，会使键盘功能丧失（只能用鼠标器移动，也不能攻击），所以使用密技请多多存盘，以免造成"乐极生悲"之惨案。

织田信长传

● 游戏类型：角色战略
● 发行公司：第三波

COPY 大法



在评定间的时候，将仓库管理人叫出，此时会出现物品一览表。先将物品排列设定为－小，接将某个人身上的物品全部移至仓库（以下此人称为 B），接着将要复制的东西放置另一人身上（以下称为 A），此时前置作业就完成了。接着将 A 点选出来，下面的空位会将其物品显现出来显现出来，然后点选人物旁边的"1 "，将人物选单拉出，以键盘将光棒移至 B 身上，最后以鼠标器在名称上点两下即可。

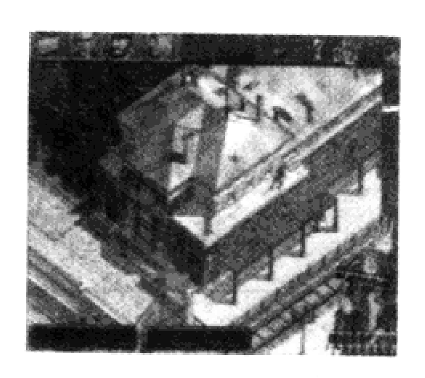
盟军敢死队

COMMANDOS：Beyond Call of Duty

● 游戏类型：实时战略
● 发行公司：第三波

无敌战将

在游戏中键入 GONZOOPERA 后：



按键	功能
Shift + V	追踪
Shift + X	传送战士
Shift + E / Ctrl + E	任务编辑器
Shift + F1 / F2 / F3 / F4	切换画面模式
Ctrl + F9	Debug 输出
Ctrl + I	隐形
Ctrl + L	无敌
F9	地形数据
Ctrl + Shift + N	任务完成
Ctrl + Shift + X	消灭所有敌人

◆关卡密码

密码	功能
KXII7	任务 2
GOH9O	任务 3
HCOAU	任务 4
TF4AO	任务 5
T8TSN	任务 6
TLESF	任务 7
TUSLV	任务 8

锦囊密技

战国风云

游戏类型：实时战略
发行公司：松岗

地图全开

按 ENTER 键输入密码后再按 ENTER 键。

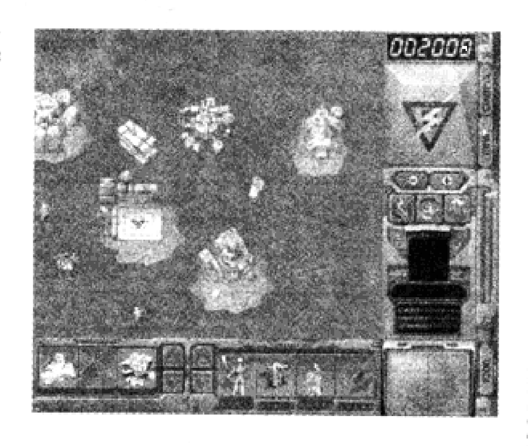


密码	功能
full rice	粮仓全满
bye bye	过关
have a look	打开地图
faster，please	生产加速
more money	资金加 10000
I am your hore	无敌
don't meet me	杀死屏幕内所有的人

三国之星海风云

游戏类型：实时战略
发行公司：怡硕科技

快速建筑



同时按住～键与 K 键	资金增加 1000
同时按住～键与 W 键	跳到下一关
同时按住～键与 G 键	HP 回复全满
同时按住～键与 B 键	建筑速度变加快

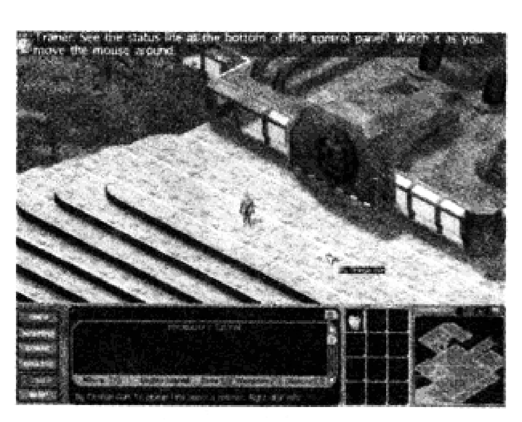
E.I 特战队

Enemy Infestation

游戏类型：实时战略
发行公司：怡硕科技

创造密技

游戏中直接输入下列密码后再按 Enter 键：



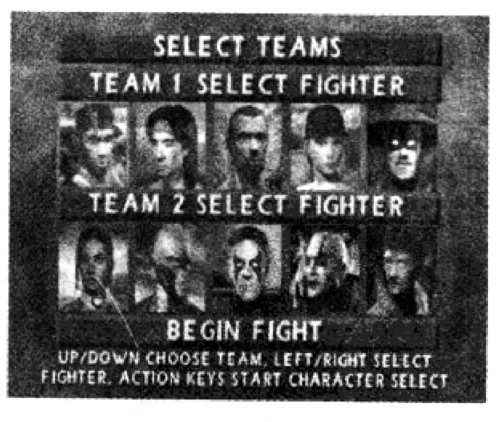
密技	功能
gsawin	跳关
gsaheal	治愈所有开拓者
gsaroof	移除所有的家
gsaswap	控制异形
gsakill	杀死选择的人物
gsastop	停止异形及开拓者
gsabog	创造武器 BOG 在鼠标器游标处，收集它可以得到额外的防御和能力来锁住门
gsaknife	创造武器 KNIFE 在鼠标器游标处，收集它可以隐形
gsacmdr	创造指挥官创造在鼠标器游标处
gsamedi	创造医疗的军官在鼠标器游标处
gsaboff	创造技术人员在鼠标器游标处

真人快打 4

NITAK CINBAT 4

游戏类型：格斗
发行公司：第三波

痛快对打



◆不同的服装

按住开始键及任何一键，然后用方向键转动开始选单两次，就会出现除了 SONYA 及 TANYA 两个人之外其它角色的第二种服装。如果转动选单 3 次，就可以出现这两个人的第二种服装。

◆隐藏人物

◎跟 MEAT 对打

进入 Group Mode 之后，使用 16 个角色完成这个游戏。当完成这个条件后，选择任何一个人物并且开始游戏。

◎跟 Goro 对打

用 Shinnok 完成整个游戏之后，进入人物选择画面时选择 HIDDEN 这个图像并且按住 RUN 键，然后输入上、上、上、左之后，会移到 Shinnok 的图像，然后按下 BLOCK 键选择。

◎跟 Noob Saibot 对打

用 Reiko 完成整个游戏之后，进入 Versus 模式之后，在 Kombat code 的地方输入 012 012，离开这场比赛后进入人物选择画面，选择 HIDDEN 这个图像并且按住 RUN 键，然后输入下上、上、左之后，会移到 Reiko 的图像，然后按下 BLOCK 键选择。

密码	功能
111 - 111	额外武器
100 - 100	对手没有摔或断骨能力
666 - 666	背景音乐停止
050 - 050	最后一击对手会爆炸
222 - 222	随机数产生武器
123 - 123	能量只剩下一点
555 - 555	武器掉满在擂台上
002 - 002	双方都不会掉落武器
060 - 060	在 Wind World 擂台上不会下雨
020 - 020	在 Wind World 擂台上下血雨
321 - 321	大头模式
011 - 011	在 Goro's Lair 擂台比赛
022 - 022	在 The Well 擂台比赛
033 - 033	在 The Elder Gods 擂台比赛
044 - 044	在 The Tomb 擂台比赛
055 - 055	在 Wind World 擂台比赛
066 - 066	在 Reptile's Lair 擂台比赛
101 - 101	在 Shaolin Temple 擂台比赛
202 - 202	在 Living Forest 擂台比赛
303 - 303	在 The Prison 擂台比赛
313 - 313	在 Ice Pit 擂台比赛

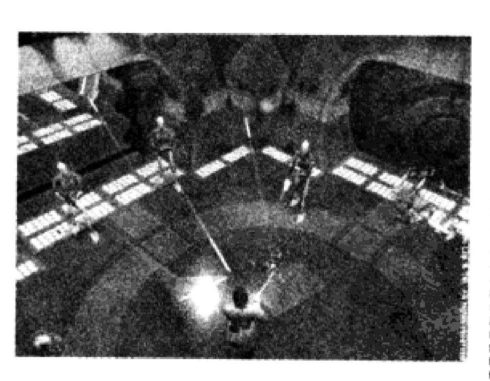
星际大战首部曲:威胁潜伏

游戏类型:动作冒险
发行公司:松岗

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

原力变变变

在游戏中按 Backspace 键再输入密码:



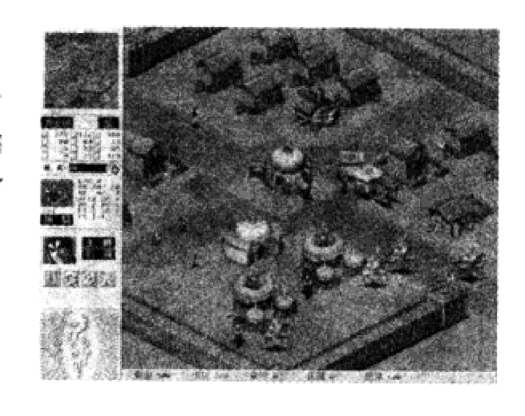
密码	功能
happy	3 号武器威力增强(再输一次则回复正常)
from above	俯视视角(再输一次则回复背后视角)
naughty naughty	背后视角(再输一次则回复正常)
but i feel so good	原力颜色变成红色(再输一次则回复紫色)
perfection	紫色原力具杀伤力并显示(再输一次则回复正常)
beyond cinema	宽屏幕窗口模式(再输一次则回复正常)
i like to cheat	得到所有武器
drop a beat	增加画面效果(再输一次则回复正常)
give me life	生命值变成 100
heal it up	生命值变成 100
iamqueen	扮演艾米达拉皇后(Amidala)
iampanaka	扮演巴那卡队长(Panaka)
iamquigon	扮演金魁刚(Qui - Gon Jinn)
iamobi	扮演欧比旺(Obi - Wan Kenobi)
i really stink	简易模式
fps	显示框页显示率
perf	框页开关
rrrright	消灭敌人

真命天子

游戏类型:即时策略
发行公司:华义国际

章鱼密码

游戏中按下 Esc 键后输入密码，再按 enter 键:



密码	功能
AREA51	攻击力 999 的八爪章鱼
GOLD	黄金增加 1000 元
ENDG	立即胜利
OPEN	关闭战争迷雾地图全开
MONEY	资源无限

锦囊密技

绝地破坏神

Rival Realms

游戏类型：即时战略
发行公司：华义国际

无敌破坏神



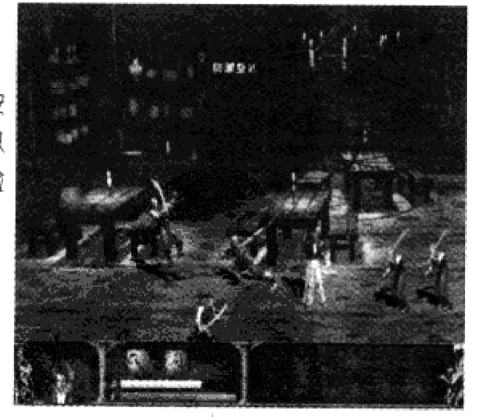
游戏进行时按 Enter，然后输入下列指令，最后再按一次 Enter。

密码	功能
see all	全地图显示
hide all	在地图只显示已侦察过的区域
give me gold	获得 1000 Gold
give me wood	获得 500 Wood
give me food	获得 100 Food
make me invincible	无敌
make me vulnerable	解除无敌状态
name [name]	改名字在，[]里直接输入名字
level [number]	选关，在[]里直接输入关卡名称
make me victorious	跳关
star me up	使某一单位经验值增加
upgrade me	使某一单位升级
heal me	所选单位生命值全满

复活邪神 2

游戏类型：动作角色扮演
发行公司：业讯

无条件获胜



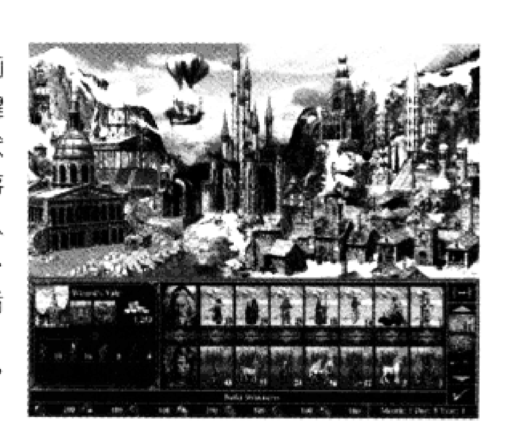
进入战斗时按下 ESC 键，就可以无条件获胜，经验值照算！

魔法门之英雄无敌 3

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

游戏类型：战略
发行公司：欧乐影视

超级英雄



在游戏主画面中按 TAB 键后，资源栏上方状态列会有文字游标"_"出现。输入密码后，再按 ENTER 键，成功后会出现" XXX: CHEATER!!! "（作弊者）。

密码	功能
nwcshrubbery	所有资源 + 100，金钱 + 100000
nwcavertingoureyes	大天使填满点选英雄军队空格
nwcfleshwound	10 黑骑士填满点选英雄军队空格
nwcgeneraldirection	地图全开
nwcigotbetter	点选英雄升一级
nwccoconuts	点选英雄行动力无限
nwcmuchrejoicing	点选英雄士气全满
nwccastleanthrax	点选英雄运气全满
nwctim	点选英雄学会全部魔法，魔法值 999
nwcantioch	点选英雄获得弩车，医疗车和弹药车
nwctrojanrabbit	任务立即完成
nwconlyamodel	点选城堡建筑物全满并升级
nwcsirrobin	任务立即失败
nwcalreadygotone	藏宝图完全打开

◆关卡密码

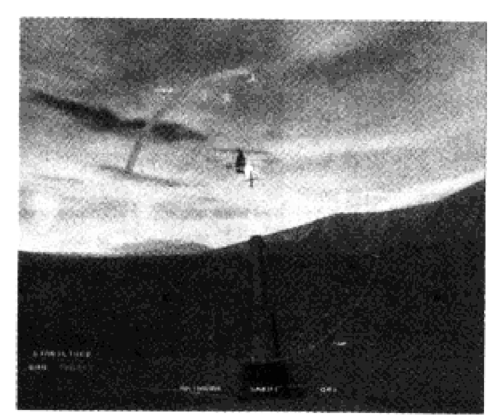
密码	功　能
FOUNTAIN HEAD	Home
BAYWATCH	Seadog
WILDBAR	Freeman
SWAMP TOWN	Doomed
BLISTERING HEIGHTS	Red Hot
THE ARENA	The Arena

战争高潮

WARGASM

游戏类型：战略
发行公司：英特卫

借跳一下



先选择地图，再选择任何一个剧本，在军队部署时键入40hourweeks并按下enter键。退至主选单，进入options选项目录，选择Detail点选成Cheat Active，再进入游戏：

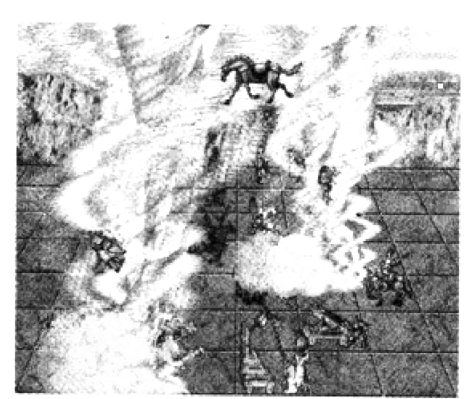
密码	功能
CHEESE	第1关
TOAST	第2关
BUTTIES	第3关
KEBAB	第4关
GATEAUX	第5关

吞食天地Ⅳ—楚汉光辉

游戏类型：角色策略
发行公司：智冠科技

"汉饱"大补帖

游戏中直接输入min激活密技模式：



按键	功能
+	提升等级一级，黄金、米粮各加十万

◆战斗模式下输入：

按键	功能
a	再一次行动
i	谋力全满
m	装备全满
q	离开游戏
w	立即胜利
k	敌人带兵量剩1
d	我方兵力减少

狂飙房车赛

GRAND TOURING

游戏类型：赛车
发行公司：华义国际

超级跑车

在输入名字时键入下列密码，并按enter键。



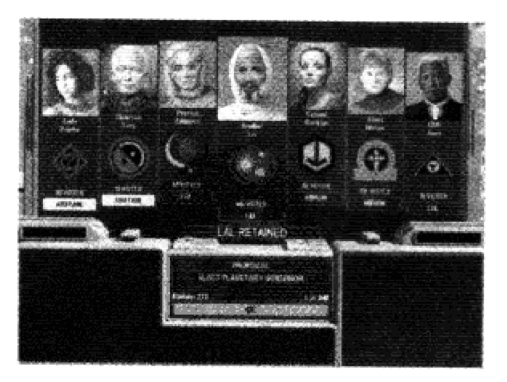
密码	功能
GIMME8CARS	可驾驶所有车种
MOREWELLY	车速加快
BONUSMOTA	获得超级跑车
CATCHUP	落后时可立即追上

阿尔发新文明

ALPHA CENTAURI

游戏类型：策略
发行公司：美商艺电

发展新科技



按Ctrl＋k键后，输入密码：

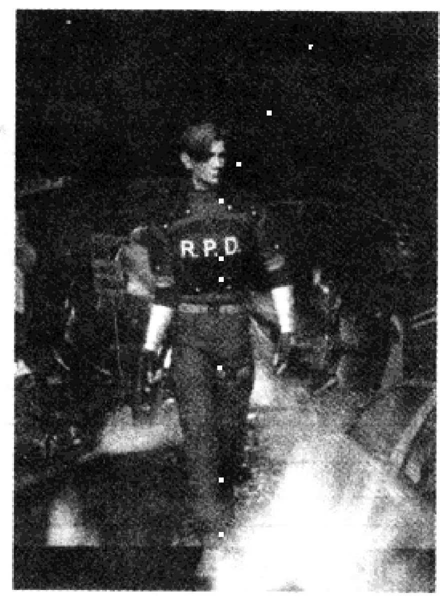
按键	功能
Y	显示地图
shift + F1 键	创造单位
shift + F2 键	发展科技
shift + F3 键	改变视角
shift + F4 键	编修能源单位
Shift + F5 键	年代时间
shift + F6 键	杀死对手
shift + F7 键	观看影片
shift + F8 键	观看 FMV sequences
shift + F9 键	编修外交

恶灵古堡 2

RESIDENT EVIL 2

游戏类型：动作冒险
发行公司：第三波

隐藏模式



◆在物品选择画面按"上(↑)上下(↓)下左(←)右(→)左右、Enter 键"=无限弹药

◆以困难级(HARD LEVEL)完成 Leon A、B 及 Clarie A、B 剧情即可激活"第四生还者"及"豆腐"模式。

或使用修改模式：按开始→执行→打 regedit→确定再找 hkey_loucal_machine > software > capcom > resident evil2 >，在 special 将数字修改为"8"，下次 run game 时，玩 special mode 便可用第四生还者及豆腐模式。(若是刚 Setup 游戏时在 RegEdit 找不到 special，要自己加上去，方法如下：按开始→执行→打 regedit→确定，再找 hkey_loucal_machine > software > capcom > resident evil2 >，这时在右方窗口按下 Mouse 右键：新增→字符串值→在里面打入 special，再在 special 上按 Mouse 右键：修改→打入"8"字→确定→Alt + F4→开始→关机→重新激活计算机即完成。)

守护者之剑外传～无尽的宿命

游戏类型：角色扮演
发行公司：帝技书如

胜利密技

游戏中先按下 Shift + Esc 开启密技之后按下：



按键	功能
方向键↑	可以直接将角色的等级提升一级
方向键→	随时将生命和魔法力补满，战斗中也可以使用
数字键 6	战斗直接胜利，经验值和金钱照样计算
F6	可以抓取游戏的图，文件名 scrn0000. pcx，scrn0001. pcx……以此类推往下排列
F7	抓取游戏的图，不过会使用 screen. pcx 的文件名不断重复覆盖同一个档案
键盘右边九宫键 8	避免碰到敌人
Ctrl + P	游戏暂停
Ctrl + R	游戏回复

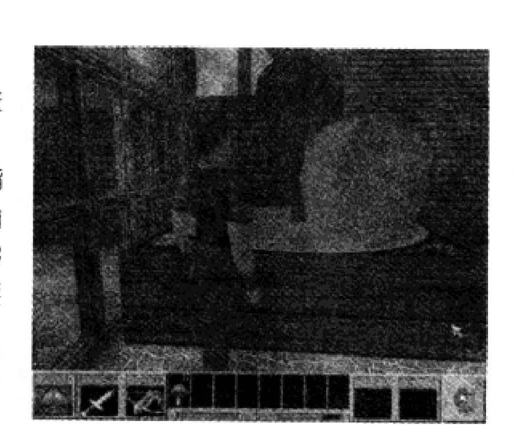
国王密使 8

King's Quest: Mask of Eternity

游戏类型：冒险
发行公司：第三波

穿墙密使

在游戏进行时按下 ctrl + shift + 7 叫出指令窗口，就可输入密码使用密技功能。(若要关闭指令窗口同样按下 ctrl + shift + 7 即可)



god	开启/关闭无敌模式
teleport	将主角传送到地图上任何位置
bump	遇到墙时可移动一小段距离来穿墙而过

全民开打 2100

Warzone2100

游戏类型：即时战略
发行公司：第三波

消灭所有的敌人



在游戏中按下 T 键，再输入以下密码之后按 ENTER 键启动对应功能。

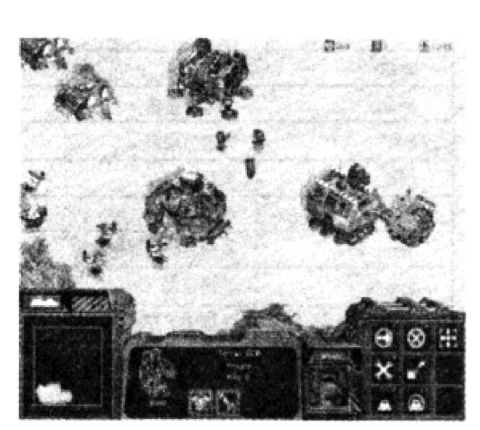
密码	功能
show me the power	增加 1000 单位的电力
hallo mein schatz	跳过此关
time toggle	开/关计时器
double up	我方单位强度增加二倍
work harder	将目前正在研发的科技完成
timedmo	显示目前的显示速率
yersion	可以看到版本方面的资料
get off my land	将所有敌方部队消灭
kill selected	将选定的敌方部队消灭
easy	将难度改为简单级
mormal	将难度改为中等级
hard	将难度改为困难级

星海争霸之怒火燎原

Starcraft: Brood War

游戏类型：即时战略
发行公司：松岗

无限的资源



在游戏中键入以下密码即可激活密技。

密码	功能
operation CWAL	快速建设、制造、研究和修复工作
whats mine is mine	无限多的矿石(minerals)
breathe deep	无限多的气体(Vespene Gas)
whats mine is mine	增加 1000 点矿石
breathe deep	增加 1000 点气体
show me the money	增加 10000 点矿石和气体
the Gathering	用予特殊技能的能量无限
game over man	任务失败结束
noglues	令对方不能使用魔法(特殊技能)
power Overwhelming	无敌，但怕原子弹
staying alive	使用后将无法完成任务
there is no cow level	直接胜利
something for nothing	完成所有升级
black sheep wall	显示全部地图
war aint what it used to be	取消迷雾
food for thought	不受补给限制地生产作战单位
ophelia	选关模式，当屏幕上显示"Cheat Code Enabled"后输入关卡的名称(例如：terran10→进入 Terran 族的第十关)
Medieval man	兵种的自动升级
Modify the phase variance	可以修建所有的建筑
radio free zerg	在选玩虫族任务时可以听到它们隐藏的歌曲

天旋地转 3

DESCENT 3

游戏类型：动作
发行公司：英特卫

双重密技



◆多人模式密技

密码	功能
frametime	显示框页率
longchimp	查看透视图
weirdtexture	切换随机背景图

◆试玩版密技

密码	功能
yummyfunyon	无敌
blimpiebest	防护、能量、及武器全满，飞弹增为 500
freeitup	杀死所有敌人
mightyaphrodite	遮盖物

锦囊密技

玩具奇兵 2

ARMY MEN 2

游戏类型:即时战略

发行公司:欧乐影视

密技奇兵

游戏中按下\键,输入"!when all else fails"启动密技模式,再键入下列密码:

密码	功能
! a better tomorrow	火焰枪
! armageddon	决战战场
! doctor doctor	治疗
! acme discs	地雷
! beautiful nikita	狙击枪
! god of gamblers	狙击枪
! fourth of july M80	机枪
! gnomish inventions	炸药
! geronimo!	空中攻击
! jumpjets	飞行
! i have a rock	手榴弹
! ninja arts	匿迹
! paper dolls	伞兵
! pooper scooper	扫雷人员
! rubber cement	医护包
! santini	无敌
! spidey senses tingling	地图
! i give up	任务失败
! veni vidi vinci	重新关卡
! phoenix!	火烧士兵
! cliche ending	结束火烧士兵
! suicide kings	自杀
! techno	新的背景音乐
! watchtower in the sky	侦查飞行
! ruby ray	放大镜
! smorfs	伪装
! shrink wrap	伪装
! no rocket launcher	没有火箭筒
! village people	喷火枪
! surprise party	被敌人战胜

终极加速

S. C. A. R. S.

游戏类型:运动

发行公司:第三波

完全竞赛

进入 OPTION 选单中,将选项移到 PASSWORD 这项,利用 F1 及 F2 键来改变英文字,可以进入不同的项目

◆CHALLENGE 竞赛项目

密码	功能
desert	scorpion
rattle	corba
runner	cheetah
myster	panther

◆GRAND PRIX 竞赛项目

密码	功能
glassx	crystal
rockyy	diamond
zdpeak	zenith

◆全部的竞赛项目

密码	功能
xperts	master

多重火力

Return Fire 2

游戏类型:动作

发行公司:英特卫

无限火力

在游戏中按下~键显示出命令列,并输入以下密码即可使用密技。

密码	功能
ammo	无限的弹药
fuel	无限的油料
god	无敌模式
guns	关闭机炮
sams	关闭多管式对空飞弹
turrets	关闭炮塔
vehicles	关闭生产车辆的限制
easter!	爆炸碎片变成彩蛋!
fubar!	装满炸药的吉普车…

迅雷劲飙

● 游戏类型：赛车
● 发行公司：会宇多媒体

无限飞弹

在游戏中输入姓名时输入以下名字，就可启动密技：

密码	功能
spyeye	以飞船视角看比赛
spiral	旋转摄影机视角
nitroid	无限的超高速加速
misplace	给你在跑道上较好的武器
mistake	无限的飞弹
xcharge	无限的武器及护盾能量
xxx	加快游戏速度
flick	只用 1/4 的画面显示游戏
pixie	缩短背景的可视范围
2064	更具未来感的车子

红色警戒线

Redline

● 游戏类型：动作射击
● 发行公司：电子艺界

无敌密技

在游戏中按住 G、O、D 三键叫出命令列，便可输入密码激活功能。

密码	功能
IMMORTAL	开启无敌模式
MORTAL	关闭无敌模式
RETICLE	开启简易瞄准模式
CAMERA	第三人称步行模式
ALLAMMO	步行模式的所有武器弹药全满
DBDAMAGE	步行模式时对敌伤害力加倍
RADAR	开启步行模式的雷达功能
CW	使用全部车行模式的武器
CA	车行模式的所有武器弹药全满
WHEELSOFF	车子的轮胎消失

名车大赛 5

● 游戏类型：赛车
● 发行公司：电子艺界

冠 军 赛

在 Option 选单输入以下指令：

密码	功能
cup of choice	让您可以选择所有的冠军赛模式
that takes me back	允许逆走模式
i have the key	让您使用所有的跑道及跑车

以下这些密码，必须要等到您进入高分排行榜时才可使用

密码	功能
knacked	反向跑道
whoooosh	喷射推进
mjcim. rc	让车子变的五颜六色
sausage	隐藏车辆

劲爆美式足球 99

MADDEN 99

● 游戏类型：运动
● 发行公司：电子艺界

球球总动员

◆球场密技

密码	功能
EA STADIUMS	EA 球场
DOGPOUND99	Cleveland 球场
NOTAFISH	Old Miama 球场
THEHOGS	RFK 球场
SOMBRERO	Old Tampa Bay 球场
FOR RENT	巨蛋球场
OURHOUSE	Tiburon 球场
STICKEM	Original Oakland 球场

锦囊密技

◆球队密技

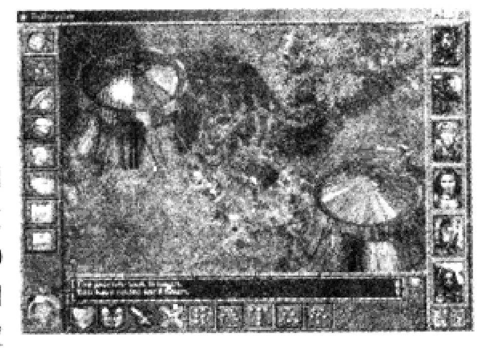
密码	功能
BESTNFC	NFC 联盟明星队
AFCBEST	AFC 联盟明星队
IMTHEMAN	超强属性队
PEACELOVE	60 年代明星队
BELLBOTTOMS	70 年代明星队
HEREANDNOW	90 年代明星队
TURKEYLEG	Madden 名人堂队
GEARGUYS	NFL Equipment 队

柏德之门

BALDUR'S GATE

游戏类型：角色扮演
发行公司：英特卫

密技大全



到第二个旅馆（友善之臂旅店），二楼有人请你找回他的皮带，在下面地图右侧的巨人身上把皮带还给他有 800 点经验、95 元；如果你还他 10 条皮带，就有 8000 点经验。例用复制术升级就很快了，钱也可以靠卖东西赚。

到档案总管的 Program Files - Black Isle - Baldur' s Gate 里，使用文书编辑模式把 Cheates = 1 加在档案 Baldur. ini 的 [Gmae Options] 里。存盘，再执行游戏。游戏中按下游戏中，按 Ctrl + Tab 来开(关)密码输入窗口，输入密码后按 Enter 即可(要分大小写)，输入以下密码并按 enter 键。

◆特殊效果

密码	效果
Cheats: TheGreatGonzo()	召唤 10 双 killer chickens 护卫
Cheats: Midas()	黄金 500 单位
Cheats: Cowkill()	如果靠近牛，可施 CowKill 法术
Cheats: DrizztAttacks()	创造出 histile Drizzt
Cheats: DrizztDefends()	创造出 friendly Drizzt
Cheats: Crittcalltems()	大量产生游戏重要物品
Cheats: Hans()	传送角色至邻近区域
Cheats: ExploreArea()	标记探勘过的区域
Cheats: FirstAid()	增加 5 份 healing potions 及 neutralize poison potions 和 1 份 stone to flesh scroll

CLUAConsole: CreateCreature(" ##") = 创造人物##

<范例>

人物码	创造人物
CLUAConsole: CreateCreature("Ray")	创造 gibberling
CLUAConsole: CreateCreature("Khalid")	创造 Khalid
CLUAConsole: CreateCreature("Noober")	创造最棒的 NPC

最多只能创造六个角色

CLUAConsole: CreateItem(" ##") = 得到物品##

<范例>

◆护身符及项链类

物品码	创造物品
AMUL01	投射项链(Necklace of Missilles)
AMUL02	项链(Necklace)
AMUL04	镶 Zios 宝石的项链(Studded Necklace with Zios Gems)
AMUL05	玄武门项链(Bluestone Necklace)
AMUL06	阿格尼(火神)项链(Agni Mani Necklace)
AMUL07	彩虹黑曜项链(Rainbow Obsidian Necklace)
AMUL08	虎纹玛瑙项链(Tiger Cowne Shell Necklace)
AMUL09	银项链(Silver Necklace)
AMUL10	金项链(Gold Necklace)
AMUL11	珍珠项链(Pearl Necklace)
AMUL12	Laeral's 泪珠项链(Laeral's Tear Necklace(3000gp))
AMUL13	血石符(Bloodstone Amulet)
AMUL14	加 1 点护身符(Amulet of Protection +1)
AMUL15	护盾符(Shield Amulet)
AMUL16	变魔咒符(Amulet of Metaspell Influence(+1 2nd level spell)

◆箭类

物品码	创造物品
AROW01	箭(Arrow)
AROW02	箭 +1(Arrow +1)
AROW03	杀戮之箭(Arrow of Slaying)
AROW04	谜幻箭(Acid Arrow)
AROW05	刺骨箭(Arrow of Biting)
AROW06	引爆箭(Arrow of Detonation)
AROW07	驱散箭(Arrow or Dispelling)
AROW08	火之箭(Arrow of Fire)
AROW09	冰之箭(Arrow of Ice)
AROW10	锐刺箭(Arrow of Piercing)
AROW11	箭 +2(Arrow +2)
AROW1A	箭 +2(圆形不同)(Arrow +2)

◆斧类

AX1H01	创造物品
物品码	战斧(Battle Axe)
AX1H02	战斧+1(Battle Axe+1)
AX1H03	战斧+2(Battle Axe+2)
AX1H04	飞斧(Throwing Axe)
AX1H05	飞斧+2(Throwing Axe+2)

◆腰带类

物品码	创造物品
BELT01	腰带(Girdle)
BELT02	黄金腰带(Golden Girdle)
BELT03	猛击腰带(Girdle of Bluntness)
BELT04	锐利腰带(Girdle of Piercing)
BELT05	变性腰带(Girdle Sex Change)

◆钉锤、棒、链类

物品码	创造物品
BLUN01	棒子(Club)
BLUN02	链枷(Flail)
BLUN03	链枷+1(Flail+1)
BLUN04	钉头锤(Mace)
BLUN05	钉头锤+1(Mace+1)
BLUN06	流星锤(Morning Star)
BLUN07	流星锤+1(Morning Star+1)

◆弩类

物品码	创造物品
BOLT01	弩(Bolt)
BOLT02	弩+1(Bolt+1)
BOLT03	光之弩(Bolt of Lighting)
BOLT04	刺之弩(Bolt of Biting)
BOLT05	变形弩(Bolt of Polymorphing)
BOLT06	弩+2(Bolt+2)

◆靴子类

物品码	创造物品
BOOT01	加速之靴(Boots of Speed)
BOOT02	鬼祟之靴(Boots of Stealth)
BOOT03	北方之靴(Boots of the North)
BOOT04	回避之靴(Boots of Avoidance)
BOOT05	搁浅之靴(Boots of Grounding)

◆书类

物品码	创造物品
BOOK01	魔法书(Magical Book)
BOOK02	法术书(Spell Book)
BOOK03	体质+1(con+1)
BOOK04	力量+1(Str+1)
BOOK05	敏捷+1(dex+1)
BOOK06	智力+1(int+1)
BOOK07	魅力+1(chr+1)
BOOK08	智慧+1(wis+1)
BOOK09	一般书籍(Normal Book)

◆弓类

物品码	创造物品
BOW01	复合长弓(Composite Long Bow)
BOW02	复合长弓+1(Composite Long Bow+1)
BOW03	长弓(Long Bow)
BOW04	长弓+1(Long Bow+1)
BOW05	短弓(Short Bow)
BOW06	短弓+1(Short Bow+1)
BOW07	射术长弓(Long Bow of Marksmanship)
BOW08	鹰之弓(Eagle Bow)

◆护腕、手套类

物品码	创造物品
BRAC01	防护腕带 防御等级8(Bracers of Defense AC8)
BRAC02	防护腕带 防御等级7(Bracers of Defense AC7)
BRAC03	防护腕带 防御等级6(Bracers of Defense AC6)
BRAC04	箭术腕带(Bracers of Archery)
BRAC05	护腕(Bracers)
BRAC06	铁制食人魔手套(Gauntlets of Ogre Power)
BRAC07	敏捷手套(Gauntlets of Dexterity)
BRAC08	铁制笨拙手套(Gauntlets of Fumbling)
BRAC09	铁制兵器技艺手套(Gauntlets of Weapon Skill)
BRAC10	铁制兵器专识手套(Gauntlets of Weapon Expertise)

◆铠甲、铠链甲类

物品码	创造物品
PLAT01	金属物品(Plate Mail Armor)
PLAT02	金属铠甲+1(Plate Mail+1)
PLAT03	铠链甲(Full Plate Mail)
PLAT04	铠甲+1(Full Plate Mail+1)
PLAT05	铠甲+1(Full Plate Malo+1)
PLAT06	Ankheg 怪物金属铠甲(Ankheg Plate Mail)



◆弹丸类

物品码	创造物品
BULL01	弹丸(Bullet)
BULL02	弹丸+1(Bullet+1)
BULL03	弹丸+2(Bullet+2)

◆锁子甲、直行链甲类

物品码	创造物品
CHAN01	锁子甲(Chainmail)
CHAN02	锁子甲+1(Chainmail+1)
CHAN03	锁子甲+2(Chainmail+2)
CHAN04	直行锁子甲(Splint Mail)
CHAN05	直行锁子甲+1(Splint Mail+1)
CHAN06	光明锁子甲+4(Mithril Chain+4)

◆披风类

物品码	创造物品
CLCK01	防护披风+1(Cloak of Protection+1)
CLCK02	防护披风+2(Cloak of Protection+2)
CLCK03	移位披风(Cloak of Displacement)
CLCK04	狼之披风(Cloak of the Wolf)
CLCK05	巴杜兰披风(Cloak of Balduran)
CLCK06	隐形披风(Cloak of Non-Detection)
CLCK07	女神披风(Nymph Cloak)

◆匕首类

物品码	创造物品
DAGG01	匕首(Dagger)
DAGG02	匕首+1(Dagger+1)
DAGG03	匕首+2(Dagger+2)
DAGG04	匕首+2,长牙(Dagger+2, Longtooth)
DAGG05	投掷用匕首(Throwing Dagger)

◆皮甲、皮环甲类

物品码	皮甲(Leather Armor)
LEAT01	皮甲+1(Leather+1)
LEAT02	皮甲+2(Leather Armor+2)
LEAT03	皮环甲(Studded Leather Armor)
LEAT04	皮环甲+1(Studded Leather Armor+1)
LEAT05	皮环甲+2, 吸弹 (Studded Leather Armor+2, missile
LEAT06	attraction)
LEAT07	皮环甲+2(Studded Leather Armor+2)
LEAT08	幻影甲(Shadow Armor)

◆战锤类

物品码	创造物品
HAMM01	战锤(War Hammer)
HAMM02	战锤+1(War Hammer+1)
HAMM03	战锤+2(War hammer+2)

◆头盔

物品码	创造物品
HELM01	头盔(Helmet)
HELM02	反列之盔(Helm of Opposite Alignment)
HELM03	光荣之盔(Helm of Gliry)
HELM04	防御之盔(Helm of Defense)
HELM05	折射之盔(Helm of Infravision)
HELM06	抗法术之盔(Helm of Charm Protection)
HELM07	巴杜兰之盔(Helm of Balduran)

◆戟类

物品码	创造物品
HALB01	戟(Halberd)
HALB02	戟+1(Halberd+1)
HALB03	戟+2(Halberd+2)

◆投石器类

物品码	创造物品
SHLD16	大型盾(Large Shield)
SLNG01	投石器(Sling)

◆宝石、杂物类

物品码	创造物品
MIS01C	冬狼皮(Winter Wolf Pelt)
MISC07	金片(Gold Piece)
MISC12	Ankheg 昆虫甲(Ankheg Shell)
MISC13	撒母耳(身体)(Samuel (boby))
MISC16	火玛瑙石(Fire Agate Gem)
MISC17	山猫眼石(Lynx Eye Gem)
MISC18	日石(Sunstone Gen)
MISC19	绿松石(Turquoise Gem)
MISC20	血石(Bloodstone Gem)
MISC21	空滴石(Skydrop Gem)
MISC22	Andar 石(Andar Gem)
MISC23	碧玉(Jasper Gem)
MISC24	Tchazar 石(Tchazar Gem)
MISC25	金告石(Zircon Gem)
MISC26	lol Gem (lol Gem)



MISC27	月石(Moonstone Gem)
MISC28	水星石(Waterstar Gem)
MISC29	Ziose 石(Ziose Gem)
MISC30	金绿石(Chrysoberyl Gem)
MISC31	透辉石(Star Diopside Gem)
MISC32	Shandon 石(Shandon Gem)
MISC33	蓝晶(Aquamarine Gem)
MISC34	石榴石(Garnet Gem)
MISC35	角珊瑚石(Horn Coral Gem)
MISC36	珍珠(Pearl)
MISC37	榍石(Sphene Gem)
MISC38	黑蛋白石(Black Opal)
MISC39	水蛋白石(Water Opal)
MISC40	月石(Moonbar Gem)
MISC41	Star Saphire (sic)(Star Saphire(sic))
MISC42	钻石(Diamond)
MISC43	祖母绿(Emerald)
MISC44	国王之泪(Kings Tears)
MISC45	恶棍石(Rogue Stone)
MISC47	金黄傻瓜(Golden Pantaloons)
MISC48	偶像(Idol)
MISC49	由 Melicamp 所变成的鸡(Melicamp the Chickn)
MISC50	头盖骨(Skull)
MISC51	女神发之辫(Lock of Nymph's Hair)
MISC52	双足飞龙头(Wyvern Head)
MISC53	水元素控制碗(Bowl of Water Elemental Contol)
MISC54	幼童身体(Child's Boby)
MISC55	Eltan 公爵身体(Duke Eltan's Boby)
MISC56	损坏武器(Broken Weapon)
MISC57	损坏护盾(Broken Shiled)
MISC58	损坏防甲(Broken Armor)
MISC59	损坏各种杂项(Broken Miscellaneous)
MISC60	蜘蛛身体(Spider Body)
MISC61	一瓶酒(Bottle of Wine)
MISC62	死猫(Dead Cat)
MISC63	咀嚼玩物(Chew Toy)
MISC64	望远镜(Telescope)
MISC69	Helshara's 飞行船手工艺碎片(Helshara's Artifact Franment)
MISC70	Deloma's 雕像(Deloma's Statue)
MISC72	Kazgaroth 咀咒之爪(The Claw of Kazgaroth)
MISC73	Kazgaroth 怪兽之角(The Claw of Kazgaroth)
MISC74	蜡烛(The Candle)
MISC79	女子身体(Female Body)
MISC80	男子身体(Male Body)
MISC83	阻河之钥(Key to River Pluy)
MISC84	NPC Minsc 的宠物(Boo(GO FOR THE EYES BOOL!))
MISC85	Mulahey's 神圣象征(Mulahey's Holy Symbol)
MISC86	强盗头皮(Bandit Scalp)
MISC87	污染之铁(Contaminated Iron)
MISC88	野兔脚(Rabbit's Foot)

◆十字弓类

物品码	创造物品
WAND11	天国之杖(Wand of the Heavens)
XBOW01	重十字弓(Heavy Crossbow)
XBOW02	重十字弓 +1(Heavy Crossbow)
XBOW03	重标准十字弓(Heavy Crossbow of Accuracy)
XBOW04	轻型十字弓(Light Crossbow)

◆药剂、油类

物品码	创造物品
POTN02	抗火剂(Potion of Fire Resistance)
POTN03	山谷巨人之力剂(Potion of Hill Giant Strength)
POTN04	森林巨人之力剂(Potion of Frost Giant Strength)
POTN05	火巨人之力剂(Potion of Fire Giant Strength)
POTN06	云巨人之力剂(Potion of Cloud Giant Strength)
POTN07	暴风巨人之力剂(Potion of Storm Giant Strength)
POTN08	康复剂(Potion of Healing)
POTN09	勇气剂(Potion of Heroism)
POTN10	隐形剂(Potion of Invisibility)
POTN11	刀枪不入剂(Potion of Invulnerability)
POTN12	巨石巨人之力剂(Potion of Stone Giant Strength)
POTN13	火焚之油(Oil of Firey Burning)
POTN14	速度之油(Oil of Speed)
POTN15	血红剂(Red Potion)
POTN16	紫色剂(Violet Potion)
POTN17	健康长寿剂(Elixir of Healty)
POTN18	吸收剂(Potion of Absorption)
POTN19	敏捷剂(Potion of Agility)
POTN20	解毒剂(Antidote)
POTN21	明析剂(Potion of Clarity)
POTN22	抗冷剂(Potion of Cold Resistance)
POTN23	速度油(Oil of Speed)
POTN24	防御剂(Potion of Defense)
POTN25	康复剂(Potion of Healing)
POTN26	爆裂剂(Potion of Explosions)
POTN27	火息剂(Potion of Firebreath)
POTN28	刚毅剂(Potion of Fortitude)
POTN29	天赋剂(Potion of Genius)

POTN30	视外剂(Potion of Infravision)
POTN31	隔热剂(Potion of Insulation)
POTN32	解毒剂(Antidote)
POTN33	魔法阻碍剂(Potion of Magic Blocking)
POTN34	魔法保护剂(Potion of Magic Protection)
POTN35	魔法护盾剂(Potion of Magic Shielding)
POTN36	精通偷窃剂(Potion of Master Thievery)
POTN37	专心一致剂(Potion of Mind Focusing)
POTN38	反射观察剂(Potion of Mirrored Eyes)
POTN39	察觉剂(Potion of Perception)
POTN40	刀枪不入剂(Potion of Invulnerability)
POTN41	力量剂(Potion of Power)
POTN42	新生剂(Potion of Regeneration)
POTN43	洞察剂(Potion of Insight)
POTN44	力量剂(Potion of Strength)
POTN45	自由剂(Potion of Freedom)

◆戒指类

物品码	创造物品
POTN46	塑石剂(Potion of Stone Form)
RING01	戒指(Ring)
RING02	抗火戒(Ring of Fire Resistance)
RING03	友善戒(Ring of Animal Friendship)
RING04	笨拙戒(Ring of Clumsiness)
RING05	隐形戒(Ring of Invisibility)
RING06	保护戒+1(Ring of Protection+1)
RING07	保护戒+2(Ring of Protection+2)
RING08	巫术戒(Ring of Wizardry)
RING09	自由行动戒(Ring of Free Action)
RING10	金戒(Gold Ring)
RING11	银戒(Silver Ring)
RING12	玛瑙戒(Onyx Ring)
RING13	翡翠戒(Jade Ring)
RING14	绿岩戒(Greenstone Ring)
RING15	血石戒(Bloodstone Ring)
RING16	天使之肤戒(Angel Skin Ring)
RING17	火跃戒(Flamedance Ring)
RING18	火蛋白戒(Fire Opal Ring)
RING19	红宝石戒(Ruby Ring)
RING20	活力之戒(Ring of Energy)
RING32	视外戒(Ring of Infravision)
RING33	敬畏戒(Ring of Holiness)

◆卷轴类

物品码	创造物品
RING23	愚昧戒(Ring of Folly)
SCRL02	法术卷轴(Spell Scroll)
SCRL03	抗幻卷轴(Protection from Acid)
SCRL04	抗寒卷轴(Protection from Cold)
SCRL05	抗电卷轴(Protection from Electricity)
SCRL06	抗火卷轴(Protection from Fire)
SCRL07	抗魔法卷轴(Protection from Magic)
SCRL08	抗毒卷轴(Protection from Poison)
SCRL09	抗不死卷轴(Protection from Undead)
SCRL10	虚弱卷轴(Cursed Scroll of Weakness)
SCRL15	抗石化卷轴(Protection from Petrification)
SCRL18	愚昧卷轴(Cursed Scroll of Stupidity)
SCRL1B	阿迦纳萨的喷火器(Agannazar's Scorcher)
SCRL1C	食尸鬼之触卷轴(Ghoul Touch)
SCRL1D	鹰眼术卷轴(Clairvoyance)
SCRL1E	解除魔法卷轴(Dispel Magic)
SCRL1F	火焰箭卷轴(Flame Arrow)
SCRL1G	火球术卷轴(Fireball)
SCRL1H	加速术卷轴(Haste)
SCRL1I	定身术卷轴(Hold Person)
SCRL1K	闪电术卷轴(Lightning Bolt)
SCRL1L	一级怪物召唤术卷轴(Monster SummoningI)
SCRL1M	无法侦测卷轴(Non-Detection)
SCRL1N	不受一般远程武器伤害卷轴(Protection from Normal Missiles)
SCRL1O	缓慢术卷轴(Slow)
SCRL1P	骷髅陷阱卷轴(Skull Trap)
SCRL1Q	吸血鬼之触卷轴(Vampiric Touch)
SCRL1R	鬼魅外型(Wraith Form)
SCRL1S	狂暴魅惑(Dire Charm)
SCRL1T	灵甲(Ghost Armor)
SCRL1U	困惑术(Confusion)
SCRL1V	任意门(Dimension Door)
SCRL1Y	高等隐形术(Improved Invisibility)
SCRL1Z	小型法术无效结界(Minor Globe of Invulerability)
SCRL2A	二级怪物召唤术(Monster Summoning II)
SCRL2D	操纵死尸(Animate Dead)
SCRL2E	死云术(Cloudkill)
SCRL2F	寒之锥(Cone of Cold)
SCRL2G	三级怪物召唤术(Monster Summoning III)
SCRL2H	暗影门(Shadow Door)
SCRL2I	信件(Letter)
SCRL2J	信件(Letter)

SCRL3D	信件(Letter)
SCRL56	医治严重伤害(Cure Serious Wounds)
SCRL58	自由行动(Free Action)
SCRL59	中和毒素(Neutralize Poison)
SCRL61	治疗致命伤害(Cure Critical Wounds)
SCRL62	焰击术(Flame Strike)
SCRL63	死者复活(Raise Dead)
SCRL66	油腻术(Grease)
SCRL67	盔甲(Armor)
SCRL68	燃烧之手(Burning Hands)
SCRL69	魅惑人类(Charm Person)
SCRL70	七彩喷射(Color Spray)
SCRL71	盲术(Blindness)
SCRL72	友好术(Friends)
SCRL73	防护石化(Protection from Petrification)
SCRL75	监识术(Identify)
SCRL76	夜视力(Infravision)
SCRL77	魔法弹(Magic Missile)
SCRL78	不受邪恶侵害(Protection from Evil)
SCRL79	盾牌(Shield)
SCRL80	电爪(Shocking Grasp)
SCRL81	催眠术(Sleep)
SCRL82	寒冰掌(Chill Touch)
SCRL83	五彩球(Chromatic Orb)
SCRL84	拉络克的下级吸能术(Larloch's Minor Drain)
SCRL85	朦胧术(Blur)
SCRL86	侦测邪恶(Detect Evil)
SCRL87	侦测隐形(Detect Invisibility)
SCRL89	恐惧术(Horror)
SCRL90	隐形术(Invisibility)
SCRL91	敲击术(Knock)
SCRL92	明了阵营(Know Alignment)
SCRL93	幸运术(Luck)
SCRL94	抗拒恐惧(Resist Fear)
SCRL95	马友夫强酸箭(Melf's Acid Arrow)
SCRL96	镜像术(Mirror Image)
SCRL97	臭云术(Stinking Cloud)
SCRL98	力量术(Strength)

◆矛类

物品码	创造物品
SLNG02	投石器+1(Sling +1)
SPER01	长矛(Spear)
SPER02	长矛+1(Spear+1)

◆盾类

物品码	创造物品
SCRL99	蛛网术(Web)
SHLD01	小型盾(Small Shield)
SHLD02	小型盾+1(Small Shield+1)
SHLD03	中型盾(Medium Shield)
SHLD04	中型盾+1(Medium Shield+1)
SHLD05	大型盾(Large Shield)
SHLD06	大型盾+1(Large Shield+1)
SHLD07	大型盾+1,对弹+4(Large Shield+1, +4vs Missiles)
SHLD08	小圆盾(Buckler)
SHLD09	小圆盾(Buckler)
SHLD10	小圆盾(Buckler)
SHLD11	小型盾(Small Shield)
SHLD12	小型盾(Small Shield)
SHLD13	中型盾(Medium Shield)
SHLD14	中型盾(Medium Shield)
SHLD15	大型盾(Large Shild)

◆双手剑类

物品码	创造物品
SW1H15	短弯刀+3,霜害(Scimitar+3, Frostbrand)
SW2H01	双手巨剑(Two Handed Sword)
SW2H02	双手巨剑+1(Two Handed Sword+1)
SW2H03	双手巨剑,狂暴((Two Handed Sword, Berserking)

◆魔杖类

物品码	创造物品
SW2H06	蜘蛛克星(Spider's Bane)
WAND02	惧之杖(Wand of Fear)
WAND03	魔弹之杖(Wand of Magic Missiles)
WAND04	瘫痪之杖(Wand of Paralyzation)
WAND05	炎之杖(Wand of Fire)
WAND06	霜之杖(Wand of Frost)
WAND07	光之杖(Wand of Lightning)
WAND08	眠之杖(Wand of Sleep)
WAND09	变形之杖(Wand of Polymorphing)
WAND10	唤兽之杖(Wand of Monster Summoning)

◆杖类

物品码	创造物品
SPER03	长矛+3,诽谤者(Spear+3), Backbiter)
STAF01	手杖(Quarterstaff)

◆剑类

物品码	创造物品
STAF02	手杖+1(Quarterstaff+1)
SW1H01	巨剑(Bastard Sword)
SW1H02	巨剑+1(Bastard Sword+1)
SW1H03	巨剑+1,变形者(Bastard Sword+1, Shapeshifters)
SW1H04	长剑(Long Sword)
SW1H05	长剑+1(Long Sword+1)
SW1H06	长剑+2(Long Sword+2)
SW1H07	短剑(Short Sword)
SW1H08	短剑+1+(Short Sword+1)
SW1H09	短剑+2+(Short Sword+2)
SW1H10	卑鄙之短剑(Short Sword of Backstabbing)
SW1H13	月刀(Moonblade)

◆飞镖类

物品码	创造物品
DART01	飞镖(Dart)
DART02	飞镖+1(Dart+1)
DART03	晕眩飞镖(Dart of Stunning)
DART04	伤感飞镖(Dart of Wounding)

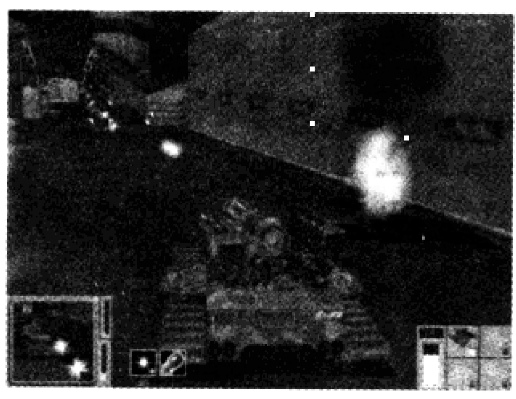
装甲动员令

RECOIL

游戏类型:动作
发行公司:电子艺界

安全装甲

游戏中按下 Ctrl 及 X 键，然后输入密码：



Cavalry	无敌
Hemmit	得到所有武器
Medic	护盾全满

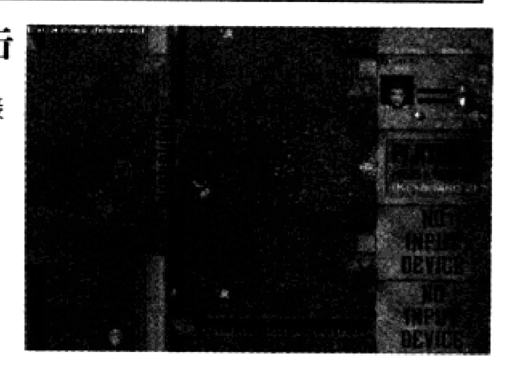
地城大进击

Get Medieval

游戏类型:动作
发行公司:区格互动

跳关大进击

游戏中直接输入下列密技：



密码	功能
mpkfa	无敌
mpbodyguard	不会受伤
mphighlander	生命(lives)99
mpshoes	精神力(souls)99
mpthewolf	跳到下一关
mpbadmofo	回前一关
mpbringthegimp	直接到头目区(Go to the boss area)
mppetrol	健康(Health)
mparmorall	盔甲(Armor)
mpglovebox	武器(Weapon)
mpignition	钥匙(Keys)
mpturbocharger	卷轴(Scrolls)
mpironpockets	小偷不会偷你的东西
mpbandaid	不会流血
mppos	显示坐标
mpfps	显示框架比率

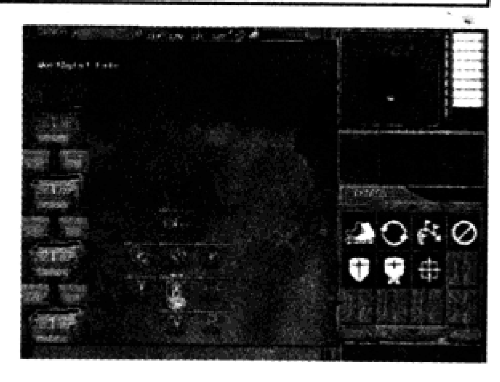
风　暴

Mad Run

游戏类型:即时战略
发行公司:EZSOFT

跳关密技

按 Enter 键后，键入下列密码再按 Enter 键：



Whast going no tomorrow	跳下一关
Worthyful Fate	增加钱

{
"filename": "MTE0Mzc2NTkuemlw",
"filename_decoded": "11437659.zip",
"filesize": 53877507,
"md5": "b96128c1d7cca1ca4f01c0da7366d3e4",
"header_md5": "cb906f594f7dad79f0d51fe6f1425201",
"sha1": "6b4a07176ce10202a92fe98f7f4a60bff93db517",
"sha256": "ac3edc1f44203488a2d823b2fa922f7fb9abf937ba714536fb380b3d100635a7",
"crc32": 1784539274,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 54206949,
"pdg_dir_name": "",
"pdg_main_pages_found": 240,
"pdg_main_pages_max": 240,
"total_pages": 243,
"total_pixels": 356043600,
"pdf_generation_missing_pages": false
}